METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

メタルギア ソリッド V ファントムペイン 公式コンプリートガイド

メタルギア ソリッド V ファントムペイン 公式コンプリートガイド

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN OFFICIAL COMPLETE GUIDE

DIAMOND DOGS
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

CONTENTS

4 DATA

5 EXTRA

※本書の画面写真は、基本的にPlayStation®4版のものです
※本書操作方法は、すべてPlayStation®4版で表記しています
※本書の記事は2015年10月末時点のゲーム内容に基づいております。今後のアップデートやDLCにより、ゲーム内容が追加・変更される場合があることをご了承ください

CHARACTERS

ISHMAEL イシュメール
OCELOT オセロット
CV:三上 哲
SNAKE スネーク
CV:大塚 明夫
KAZUHIRA MILLER カズヒラ・ミラー
CV:杉田 智和
QUIET クワイエット
CV:Stefanie Joosten

TRETIJ REBENOK 第三の子供
CODE TALKER コードトーカー
CV:阪 脩
SKULL FACE スカルフェイス
CV:土師 孝也
MAN ON FIRE 燃える男
CV:Dave Fouquette
EMMERICH エメリッヒ
CV:田中 秀幸
ELI イーライ
CV:本城 雄太郎

1 SNAKE
スネーク

"BIGBOSS"と呼ばれる伝説の傭兵。9年前にスカルフェイス率いるXOF部隊の襲撃を受け重傷を負ってしまう。その後、昏睡状態に陥っていたが覚醒し、失われた伝説を取り戻すために、仲間たちと新たな戦いを始める。

2 ISHMAEL
イシュメール

目覚めた病院で襲撃されたスネークを手助けする謎の男。顔は包帯で覆われており、その素顔を確認することはできないが、スネークのことをよく知っているそぶりを見せる。銃の扱いに長けており優れた戦闘技術を有している。

3 OCELOT
オセロット

"シャラシャーシカ"の異名で恐れられる諜報員。過去に行われた「スネークイーター作戦」でスネークと出会い、以降彼をサポートするようになる。昏睡状態に陥ったスネークを匿い、9年ものあいだ見守っていた。

4 KAZUHIRA MILLER
カズヒラ・ミラー

かつてスネークとともに強大な私設軍隊を創り上げた人物。9年前の襲撃事件で軍隊は壊滅してしまったものの、新たに力を蓄え、スネークの覚醒を待っていた。右腕と左足を失っているが、復讐の意志が彼を動かしている。

5 QUIET
クワイエット

言葉をまったく発さない、サイファー所属の女性スナイパー。狙撃の腕は超一流で、高速で移動したり、姿を消すなど超人的な能力も持っている。スネークとの戦いに敗れたあと、彼に協力するようになるが、その真意は不明。

6 TRETIJ REBENOK
第三の子供

燃える男とともに病院に現れた不思議な少年。顔はガスマスクで隠されており、つねに宙に浮いて移動している。スカルフェイスに協力しているような行動をとり、スネークの行く先々に現れるが、その真意は定かではない。

7 ELI
イーライ

大人をもしのぐほどの身体能力と戦闘技術を有する少年。"ホワイトマンバ"という異名で呼ばれており、仲間の少年兵たちとともに、中部アフリカの村を力で支配している。理由は不明だが、スネークに激しい憎悪を抱いている。

8 CODE TALKER
コードトーカー

アメリカの先住民族であるナバホ族の老人。その瞳は深い知性を感じさせ、ときおり意味深な言動をとることがある。特殊な寄生虫の研究者であるがゆえスカルフェイスによって幽閉されていたが、スネークとの出会いに運命を変えられる。

9 SKULL FACE
スカルフェイス

骸骨のような相貌を持つ、XOF部隊の指揮官。9年前にマザーベースを襲撃し、スネークの私設軍隊を崩壊させた。サイファーに属しており、己の目的を達成するために、アフガンや中部アフリカで陰謀を企てている。

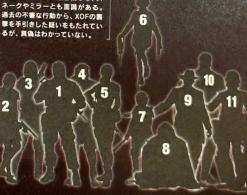
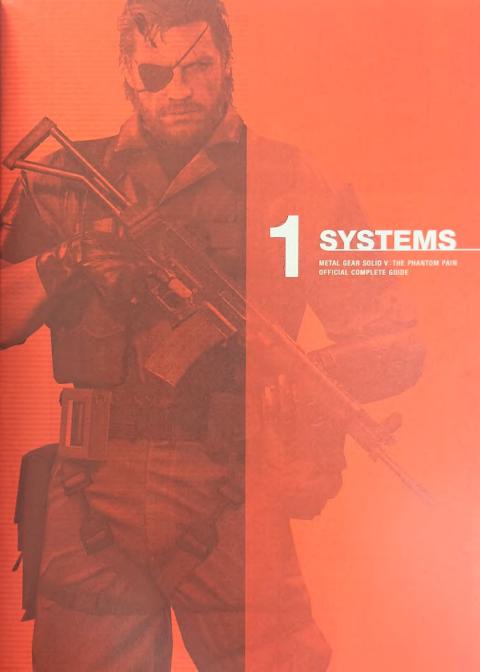
10 MAN ON FIRE
燃える男

全身に炎をまとった異形の大男。炎を自在に操り、たびたびスネークの前に立ちはだかる。かつてスネークが戦ったヴォルギン大佐に似ているが、その正体や目的はわかっていない。つねに第三の子供とともに出現する。

11 EMMERICH
エメリッヒ

巨大な直立二足歩行兵器・サヘラントロプスを開発している研究者。旧マザーベースの生き残りで、スネークやミラーとも面識がある。過去の不審な行動から、XOFの襲撃を手引きした疑いをもたれているが、真偽はわかっていない。

1 SYSTEMS

METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SYSTEMS | システム

A ゲームの基礎知識 BASIC STRUCTURE

ゲームのルールや画面の見方といった、ゲームを進めるうえで基本となる情報を解説する。
なかでも、10ページから紹介している情報端末（以下iDROID）は多くの機能があり、
使用頻度が高いため、使い方を必ず覚えておこう。

ゲームの基本ルール

敵地へ潜入し、指定されたミッションを完遂することが本作のおもな目的だ。空中司令室（ACC）（以下空中司令室）でミッションの確認や装備の変更などを行い、準備が整ったら支援ヘリで作戦展開地域へ赴き、潜入や探索を進めていこう。

作戦展開地域内は基本的に自由に移動できる。リソースや開発資料といった取得物（→P17）を見かけたら積極的に収集しよう。ミッションで得た報酬や取得物を利用して基地となるマザーベースを拡張したり、武装や機能の強化・向上を進めていくのだ。

▲タッチパッドの左下をタッチし、「RECORDS」→「PLAY RECORDS」→「達成率」を選択するとやり込み具合を示す総合達成率を確認可能。

ゲームの基本的な流れ

空中司令室（ACC）

ミッションの内容を確認できるほか、武装やタクティカル・バディ（以下バディ）（→P36）の変更やカスタマイズ（→P35）など出撃前の準備を行える。

ミッションの遂行

- メインミッション →P22
- SIDE OPS →P26
- 派遣ミッション →P26
- FOBミッション →P31

ストーリーが進むメインミッション、ダイアモンド・ドッグズのスタッフを派遣する派遣ミッションなど4種類がある。いずれもクリアすると報酬を得られる。

マザーベースの拡張

メインミッション「2-ダイアモンドの犬」をクリアすると、自身の基地となるマザーベースを利用でき、武器や携行品の開発などさまざまなことが行える。

ストーリーの進行とイベントの発生

メインミッションをクリアしていくと、ミッション中やクリア後などのタイミングでイベントが発生し、ストーリーが進んでいく。メインミッションの発生条件はそれぞれ異なっているので、148ページの攻略フローチャートを参考にストーリーを進めていこう。

また、本編には直接関係しないマザーベースで発生するイベントもある。なかには本編のストーリーを補完するような内容のイベントもあるので、143ページにまとめている発生条件をよく確認して、すべてのイベントを見てみよう。

▲マザーベースのパスの病室では、本編に関わらないが興味深いイベントを見られる。ミッションの合間にこまめに立ち寄ってみよう。

画面の情報を読み解く

作戦展開地域に降り立った際には、さまざまな情報が表示される。平時は画面上に表示される情報は少ないが、戦闘時やマザーベースからの報告があった場合、あるいは補給物資の要請などをしていると、状況に応じた情報が追加で表示される仕組みとなっている。なかでも、敵に見つかりそうなときや敵から攻撃を受けたときに表示されるインジケーターは、表示される色で意味が異なるため、それぞれの内容を把握しておこう。

◀特定のアクションができる場所では操作方法が表示される

画面の見方

通常時

武器構え時

❶補給物資の投下地点
「SUPPLY DROP」(→P11)で指定した補給物資の投下地点。上の数値は自分との距離を、下の数字は投下までの時間を示す。

❷マーカー
iDROIDでマーカーを設置した地点。付近に到着すると自動的にマーカーが解除される。

❸マーキングした敵
マーキング(→P64)した敵。数値は操作キャラクターとの距離を表す。

❹支援ヘリの降下地点(ランディングゾーン)
支援ヘリを要請したときにヘリが降下する予定地点(以下ランディングゾーン)。数値は操作キャラクターとの距離を示す。

❺操作キャラクター
現在操作しているキャラクター。

❻マザーベースからの報告
ミッションの情報やマザーベースで行われたことの告知などのメッセージが表示される。

❼装備中の携行品
現在装備している携行品。右下の数値は残りの携行数を表す。

❽装備中の武器
現在装備している武器。銃器の場合は右下に弾数を示す数字が「30 240」のように表示され、左側が銃に装填されている弾数、右側が残りの携行弾数を示し、それぞれを合算した数が総携行弾数となる。

❾インジケーター
こちらに気づきそうな敵や、攻撃してきている敵の方向を示す。色によって下のように意味が異なっている。

インジケーターの色の意味

…体力にダメージを受けた
…スタミナにダメージを受けた
…乗り物や盾でダメージを受け止めたが操作キャラクターはダメージを受けていない
…敵がこちらの気配を察知した

❿照準
武器を構えているときに表示される照準。武器から発射される弾が飛んでいく方向を示し、照準の枠が広いほど着弾位置がぶれやすいことを示す。

情報端末(iDROID)の使い方

OPTIONSボタンを押すかタッチパッドの右下をタッチすると起動できるiDROIDは、マップの表示、各種情報の確認や支援要請、マザーベースへの指示などを行える。起動中にL1ボタンとR1ボタンで3つのモードのいずれかに切り換えられる仕組みだ。各モードからできることは右ページから紹介しているので参考にしてほしい。なお、iDROIDを使用中は時間が経過するため、敵から攻撃を受けるような状況での使用は控えよう。ちなみに、「RETURN TO MOTHERBASE」のような一部のコマンドは、特定の場所でのみ利用できる。

iDROID画面の見方

MAP

MISSIONS

MOTHER BASE

❶マップ
作戦展開地域のマップ。方向キーでカーソルを操作し、表示する範囲を選択できる。また、Ⓐボタンを押すとマップを表示しながら移動できるナビモード(→P63)へ切り換えられる。なお、MAP上に表示されるアイコンの意味は「MAP上に表示されるアイコンの意味」を参照。

❷アクションメニュー
マーカーの設置や解除、補給物資の要請などを行えるコマンド。使用するコマンドの変更方法や、各コマンドの詳細は右ページの「MAPモード」を参照。

❸マップメニュー
マップの表示形式。「地図モード」と「航空写真モード」があり、それぞれ北をマップの上側に固定した「ノースアップ」と、操作キャラクターが向いている方向をマップの上側とした「ヘッドアップ」がある。マップの表示切り替えは方向キーの左右で行える。

❹敵警戒状況
プレイヤーに対する敵の警戒状況。各アイコンの意味は53ページを参照。

❺FULTON DEVICE
フルトン回収装置の残数。

❻TIME、GMP、HEROISM
TIMEはゲーム内の時刻、GMPはマザーベースの経済状態を表す数値で、ゲーム内の通貨のようなもの。HEROISMは英雄度(→P55)を示す。

❼コマンド
iDROID画面で選択できるコマンド。詳細は右ページの「MISSIONSモードで選択できるコマンド」、12ページの「MOTHER BASEモードで選択できるコマンド」を参照。

❽プレイヤーの基本情報
ESPI. Rankはエスピオナージレーティング(→P33)、PF RankはPFレーティング(→P33)を示す。また、下の数値は左からスタッフの総人数、マザーベースおよびFOBの総甲板数、核兵器の保有数を示す。

❾基地情報
マザーベースの各班のレベルや配置している人数。方向キーの左右でそれぞれの班の機能の情報へ切り換えられる。班機能の詳細は40ページ参照。

MAP上に表示されるアイコンの意味

操作キャラクター	ランディングゾーン
バディ/派遣した車輛	燃料資源
操作キャラクターが装備していた武器 ※	生物資源
	コモンメタル
敵の位置	マイナーメタル
捕虜の位置	プレシャスメタル
野生動物	ワームウッド
車輛	ブラックキャロット
支援ヘリ	ゴールデンクレセント
敵の戦闘ヘリ	タラゴン
トイレ	アフリカンピーチ
ゴミ箱	ジギタリス(プルプレア)
クラック	ジギタリス(ルテア)
地雷	ハオマ
配送所	固定兵器/コンテナ

※ 出撃時に装備していたものや支援要請で装備したものを、作戦展開地域で拾った武器と持ち替えた場合のみ、このアイコンが表示される

MAPモード

MAPモードでは、作戦展開地域にある拠点や監視所の場所、リソースの位置などを確認できる。表示される情報はマザーベースの諜報班(→P45)の班機能のランクに応じて追加されていく。また、資源や薬効植物は一度入手すると、以降は必ず表示されるようになる。入手できるものは明るく表示されており、入手済みのものは暗く表示される仕組みだ。さらに、MAPモード中に◎ボタンを押すと、中央のカーソルの地点に補給を要請したりマーカーを設置できる。◎ボタンで何を行うかは、方向キーの上下で変更可能だ。

地図モードと航空写真モードの違い

地図モード	航空写真モード

地図モードはマップを簡易表示したもので、航空写真モードは作戦展開地域の真上から撮影したような表示となる。前者は建物の判断がしやすく、後者は地形の起伏などがよりわかりやすい。

MAPモードで選択できるコマンド

コマンド	内容
マーカー設置/解除	マップ上の任意の地点に、目印となるマーカーを設置できる。すでに設置されている地点を選択した場合は解除される
弾薬/フルトン回収装置補給	投下地点を指定して武器の弾薬や消費した携行品の補給を要請する。ただし、補給するものに対応した使用コストぶんのGMPやリソースを消費する
支援ヘリ	支援ヘリの指定地点への派遣、移動などを要請する
マーカー全解除	現在付けているマーカーをすべて解除する

MISSIONSモード

MISSIONSモードでは、メインミッションの受注やSIDE OPSの発生場所の確認などが行える。そのほか、補給や攻撃などの支援要請、カセットテープの再生などが可能だ。さらに、FOB(→P48)を建設している場合は、「FOB MISSIONS」や「RELATIONSHIPS」を選択できるようになり、FOBミッション(→P31)の潜入や防衛の確認なども行えるようになる。なお、「BUDDYSUPPORT」と「FIRE SUPPORT」のコマンドは作戦展開地域でのみ行うことができ、マザーベースやFOBでは使用できない。

▲コマンドで補給や攻撃を要請するときは地点を指定する必要がある。要請後、しばらくするとその地点に物資の投下や攻撃が行われるのだ。

MISSIONSモードで選択できるコマンド(赤字のコマンドは空中司令室でのみ利用可能)

コマンド	内容
SUPPLY DROP	弾薬や装備品の補給、車輛の派遣を要請する。弾薬や装備品の補給を要請した際は、それぞれの使用コストぶんのGMPやリソースを消費する
BUDDY SUPPORT	バディ(→P36)の派遣を要請、または帰還などを指示できる。タクティカル・バディがクワイエットの場合のみ、このコマンドから拠点の偵察や狙撃支援の指示を出すことができる
FIRE SUPPORT	指定地点への砲撃やスモーク散布、催眠ガスなどの戦闘支援を要請する。ただし、ミッションクリア時のランクがA以下に制限される
HELICOPTER	支援ヘリに指定地点への派遣/移動や、攻撃を要請する
MISSION LIST	メインミッションのリストの確認と受注ができる。メインミッション受注中は表示されない
SIDE OPS LIST	達成可能なSIDE OPSのリストを確認する
COMBAT DEPLOYMENT	派遣ミッションへスタッフの派遣ができる
FOB MISSIONS	ほかのプレイヤーのFOBに侵入するFOBミッションができる。FOB建設後(→P48)から利用可能
RELATIONSHIPS	協力PFや敵対PFを確認できる。FOB建設後から利用可能
CASSETTE TAPES	カセットテープの確認や再生ができる
LOG	無線や会話の内容などの履歴を確認できる
RETURN TO MOTHERBASE	マザーベースへ帰還する。空中司令室にいるときのみ選択できる

MAPモード

MAPモードでは、作戦展開地域にある拠点や監視所の場所、リソースの位置などを確認できる。表示される情報はマザーベースの諜報班（→P45）の班機能のランクに応じて追加されていく。また、資源や薬効植物は一度入手すると、以降は必ず表示されるようになる。入手できるものは明るく表示されており、入手済みのものは暗く表示される仕組みだ。さらに、MAPモード中に◎ボタンを押すと、中央のカーソルの地点に補給を要請したりマーカーを設置できる。◎ボタンで何を行うかは、方向キーの上下で変更可能だ。

地図モードと航空写真モードの違い

地図モード	航空写真モード

地図モードはマップを簡易表示したもので、航空写真モードは作戦展開地域の真上から撮影したような表示となる。前者は建物の判断がしやすく、後者は地形の起伏などがよりわかりやすい

MAPモードで選択できるコマンド

コマンド	内容
マーカー設置／解除	マップ上の任意の地点に、目印となるマーカーを設置できる。すでに設置されている地点を選択した場合は解除される
弾薬／フルトン回収装置補給	投下地点を指定して武器の弾薬や消費した携行品の補給を要請する。ただし、補給するものに対応した使用コストぶんのGMPやリソースを消費する
支援ヘリ	支援ヘリの指定地点への派遣、移動などを要請する
マーカー全解除	現在付けているマーカーをすべて解除する

MISSIONSモード

MISSIONSモードでは、メインミッションの受注やSIDE OPSの発生場所の確認などが行える。そのほか、補給や攻撃などの支援要請、カセットテープの再生などが可能だ。さらに、FOB（→P48）を建設している場合は、「FOB MISSIONS」や「RELATIONSHIPS」を選択できるようになり、FOBミッション（→P31）の潜入や防衛の確認なども行えるようになる。なお、「BUDDYSUPPORT」と「FIRE SUPPORT」のコマンドは作戦展開地域でのみ行うことができ、マザーベースやFOBでは使用できない。

▲コマンドで補給や攻撃を要請するときは地点を指定する必要がある。要請後、しばらくするとその地点に物資の投下や攻撃が行われるのだ

MISSIONSモードで選択できるコマンド（赤字のコマンドは空中司令室でのみ利用可能）

コマンド	内容
SUPPLY DROP	弾薬や装備品の補給、車輌の派遣を要請する。弾薬や装備品の補給を要請した際は、それぞれの使用コストぶんのGMPやリソースを消費する
BUDDY SUPPORT	バディ（→P36）の派遣を要請、または帰還などを指示できる。タクティカル・バディがクワイエットの場合のみ、このコマンドから拠点の偵察や狙撃支援の指示を出すことができる
FIRE SUPPORT	指定地点への砲撃やスモーク散布、催眠ガスなどの戦闘支援を要請する。ただし、ミッションクリア時のランクがA以下に制限される
HELICOPTER	支援ヘリに指定地点への派遣／移動や、攻撃を要請する
MISSION LIST	メインミッションのリストの確認と受注ができる。メインミッション受注中は表示されない
SIDE OPS LIST	達成可能なSIDE OPSのリストを確認する
COMBAT DEPLOYMENT	派遣ミッションへスタッフの派遣ができる
FOB MISSIONS	ほかのプレイヤーのFOBに侵入するFOBミッションができる。FOB建設後（→P48）から利用可能
RELATIONSHIPS	協力PFや敵対PFを確認できる。FOB建設後から利用可能
CASSETTE TAPES	カセットテープの確認や再生ができる
LOG	無線や会話の内容などの履歴を確認できる
RETURN TO MOTHERBASE	マザーベースへ帰還する。空中司令室にいるときのみ選択できる

MOTHER BASEモード

MOTHER BASEモードでは、スタッフの管理やプラットフォームの増設、武器や携行品の開発など、さまざまな指示を出せる。そのほかにも、所持しているリソースを売却してGMPに換金したり、野生動物や薬効植物の情報、入手した開発資料やキーアイテムなどの確認も可能だ。なお、オンラインに接続している場合は1日に1回ログインボーナスが支給され、「REWARDS」で受け取ることができる。

◀報酬が200件を超えた場合は、自動的に受け取る

MOTHER BASEモードで選択できるコマンド(赤字のコマンドは空中司令室でのみ利用可能)

コマンド	内容
REWARDS	派遣ミッション(→P26)やログインボーナスなどで得た報酬を受け取る。報酬が発生している場合のみ表示される
CUSTOMIZE	武器のカスタマイズや支援ヘリの武装/カラーリングの変更などができる(→P35)
DEVELOPMENT	武器や携行品などを開発する
RESOURCES	資源、薬効植物、車輌などの保有数の確認と売却ができる
STAFF MANAGEMENT	スタッフの管理を行う(→P39)
BASE FACILITIES	プラットフォームの増設(→P46)やFOBの建設(→P48)を行う
SECURITY SETTINGS	FOBミッションにおける警備方針を設定する(→P32)。FOB建設後から利用可能
PF RATING	PFランキングの確認やポイントの交換を行う(→P33)。FOB建設後から利用可能
DATABASE	保護した野生動物(→P20)や、取得物などの情報を確認できる

カセットテープの再生

MISSIONSモードの「CASSETTE TAPE」では、カセットテープの再生はもちろん、巻き戻しや早送りができるほか、カセットに入っている全トラックの再生、ループ再生するかどうかなどを細かく設定できる。また、開発でiDROIDをグレード2にすると、外部スピーカー機能が搭載される。この機能をONにすると敵に発見されやすくなるが、下表のカセットテープを再生した際に特別な効果をもたらすことができるのだ。

◀トラック選択時にR2ボタンを押せば各機能を利用できる。

外部スピーカーをONにすることで効果がある特殊なカセットテープ(一度効果を発揮すると壊れるが、再取得可能)

カセットテープの種類	効果
アフガニスタンの音楽	アフガニスタン カブール北方にて敵が戦闘態勢ではない場合、敵兵を居眠りさせる
中部アフリカの音楽	アンゴラ・ザイール国境地帯にて敵が戦闘態勢ではない場合、敵兵を居眠りさせる
Koi no Yokushiryoku (Love Deterrence) パスのハミング※1	SIDE OPS 27~46のターゲットである旧マザーベース兵(→P312)が近づいてくるようになる。また、こちらから近づいても逃げ出さなくなる
クワイエットのハミング ※2	主観視点で武器を構えたときの手ブレを抑える
アフガニスタンのソ連兵	アフガニスタン カブール北方にて、敵の視界外で使うと戦闘体勢を解除できる
中部アフリカのPF兵	アンゴラ・ザイール国境地帯にて、敵の視界外で使うと戦闘体勢を解除できる
腹痛の兵士	敵が戦闘態勢ではない場合、トイレ内で使うと敵兵の警戒を解除できる
鳥	野生動物のワタリカラス、ナキサイチョウ、ナベコウ、コウノトリ、ジェファティ、シロエリハゲワシ、ミミヒダハゲワシ、ゴマバラワシが近づいてきて上空で旋回する。敵が戦闘態勢ではない場合、敵の視界外で使うと敵兵の警戒を解除できる
ヤギ	野生動物のカラクルヒツジ、カシミヤヤギ、メヒアン、ホーアが近づいてくる。敵が戦闘態勢ではない場合、敵の視界外で使うと敵兵の警戒を解除できる
馬	野生動物のノロバ、グラントシマウマ、オカピが近づいてくる。敵が戦闘態勢ではない場合、敵の視界外で使うと敵兵の警戒を解除できる
オオカミ	野生動物のタイリクオオカミ、リカオン、ヨコスジジャッカル、アヌビスが近づいてくる。敵が戦闘態勢ではない場合、敵の視界外で使うと敵兵の警戒を解除できる
クマ	野生動物のヒグマとカシミールヒグマが近づいてくる。敵が戦闘態勢ではない場合、敵の視界外で使うと敵兵の警戒を解除できる

※1 これらのカセットテープは効果を発揮しても壊れない　※2 主観視点にしているだけでは壊れず、射撃した瞬間に壊れる

殺傷と非殺傷

画面には表示されないが、操作キャラクターや敵兵には体力とスタミナが存在し、攻撃手段にも体力にダメージを与える「殺傷」、スタミナにダメージを与える「非殺傷」がある。そして、体力がゼロになれば死亡、スタミナがゼロになると睡眠や気絶となってしまう。なお、スタミナがゼロになった場合には、直前の攻撃の種類によって睡眠や気絶などキャラクターの状態が変化する仕組みだ。ほとんどの敵兵の体力は4000、スタミナは3000程度となっている。

残り体力によるおもな変化

被弾

ひん死

ダメージが蓄積すると、画面の四隅にフィルムが焼けたような跡が増えていく。この状態からさらに体力が減少すると画面の色が赤く染まっていき、ひん死になると周囲の音が聞き取りにくくなる。

殺傷に属する攻撃と非殺傷に属する攻撃の例

殺傷

- DMGのアイコンがついた武器での攻撃
- 尋問中の喉切り
- 車輌での体当たり
- 高所からの投げ飛ばし

非殺傷

- ZZZ、STN、SMKのアイコンがついた武器での攻撃
- CQCによる攻撃

キャラクターの状態

操作キャラクターや敵兵にはダメージを受ける以外にも、睡眠や気絶といったさまざまな状態がある。このうち、睡眠や気絶は長時間行動不能な状態にするため、敵をこの状態にできれば非常に有利。自分がこの状態に陥れば当然不利なので、敵の攻撃はもちろん、SMOKE GRENADEやSTUN GRENADEなどを使う際は、効果範囲に入らないように注意しよう。

◀いずれの状態も、一定時間が経過すると、通常の状態に戻る。

各状態の特徴

睡眠（ZZZ）

その場で眠りに落ち、一定時間行動不能になる。左スティックと◎ボタンを連打すれば効果時間を軽減できる。

気絶（STN）

その場で意識を失い、一定時間行動不能になる。睡眠同様、左スティックと◎ボタン連打で効果時間を軽減できる。

咳き込む（SMK）

煙に近づくと、咳き込んで短時間その場で行動不能になる。敵は、煙が晴れるまで咳き込んで動けなくなる。

燃焼

身体に炎が燃え広がり、炎が消えるまで断続的にダメージを受ける。敵兵は一定時間後に死亡する。

組み付き

組み付かれた状態で約8秒経過すると強制的に死亡となる。左スティックと◎ボタンの連打で振り払うことが可能。

まぶしがる

約2秒間、行動不能になる。暗闇の状態でキャラクターの近くでフラッシュライトを当てた場合にのみこの状態になる。

重傷

ダメージを受けた際、一定確率で操作キャラクターが胴や腕、脚に重傷を負ってしまうことがある。重傷になると動きがスローになるほか、時間の経過で体力が回復しなくなり、負傷した部位ごとに武器を構えられなくなるなどのデメリットまで発生してしまう。

重傷中は△ボタンを押すことで治療を行え、この動作が終了すると重傷から回復する。ただし、治療の動作中に敵の攻撃を受けると動作が中断されてしまい、治療をやり直すことになってしまう。身を隠してから治療を行うようにしたい。

重傷の種類と影響

胴

時間の経過で体力が回復しなくなる。また、重傷になるたびに体力の最大値が5%ぶん低下し、最大で30%まで低下する。この状態は空中司令室に戻ることで回復する。

腕

時間の経過で体力が回復しなくなる。武器を構えられなくなり、すべての携行品が使えなくなる。さらに、段差登りやハシゴの昇降、エルードといった腕を使うアクションも行えなくなる。

脚

時間の経過で体力が回復しなくなり、移動速度が大幅に低下し、ダッシュを行えなくなる。また、脚を使うアクションができなくなるため、段差登りやジャンプなども使用不可の状態になる。

ゲームオーバーとリトライ

本作では操作キャラクターが死亡するとゲームオーバーになってしまう。また、メインミッション中やマザーベース内では、死亡以外の要因でゲームオーバーになることもある。ゲームオーバー時はリトライメニューが表示され、チェックポイント（右下参照）やミッション開始前など、どこからプレイし直すかの選択が可能だ。なお、連続でゲームオーバーになると「チキンキャップ」を着用するかを選べ、これを使用してさらにゲームオーバーが続くと「ひよっこキャップ」を着用するかを選べる。これらの詳細な効果は、561ページで紹介している。

▲チキンキャップはSIDE OPSでも装備できる。この場合はクリア評価に関わらないので、気軽に使っていこう。

ゲームオーバーになるおもな条件

- 操作キャラクターが死亡する
- メインミッションで捕虜が死亡するなどして目的達成が不可能になる
- マザーベースでスタッフを殺害する

チェックポイントが記録される仕組み

チェックポイントが記録されるときには、画面の右上部分に「CHECK POINT」の表示が出る。これはおもに、支援ヘリで現地に到着した際や、陸路で拠点や監視所に到着した際に記録される仕組みとなっている。

リトライメニュー

メニュー	内容
CONTINUE FROM CHECKPOINT	直前のチェックポイントからやり直す
RESTART MISSION	ミッションの最初からやり直す。メインミッション中のみ選択可能
RETURN TO ACC	空中司令室に戻る。メインミッション中やマザーベースでは選択不可
RETURN TO TITLE MENU	タイトル画面に戻る。次回プレイ時は最新のチェックポイントから始まる
ABORT MISSION (RETURN TO ACC)	メインミッションを開始する直前の状態で空中司令室に戻る。メインミッション中のみ選択可能

カムフラージュ効果

カムフラージュ効果とは、敵の視覚に対する見つかりにくさのこと。画面で確認することはできないが、操作キャラクターの姿勢が低いほど効果が高まり（→P61）、装備しているスーツの迷彩が地形に対応していれば、より高い効果を得られる仕組みだ。また、移動する場所によっても効果が上がるので、できるだけ暗い場所や草むらに身を潜めながら移動しよう。これらを意識して潜入すれば、敵に発見されるひん度を減らせるのだ。

◀カムフラージュ効果を得られる条件を複数満たした場合は効果が重複する。

カムフラージュ効果を得られる条件

[illegible]	条件	[illegible]
カムフラージュ効果上昇	身体の全体が草むらに入っている	▲▲▲▲▲▲▲▲
	身体の半分が草むらに入っている	▲▲▲▲
	ダンボール箱をかぶる。そのうえでダンボール箱の効果説明にある地形にいる（対応地形は下記参照）	▲◢
	特定のスーツを着用。そのうえでスーツの効果説明にある地形にいる（対応地形は下記参照）	▲◢
	壁にカバーしている	▲
	夜間で光に照らされていない	▲◢
	日中に影の中にいる	▲◢
カムフラージュ効果低下	夜間に照明やたき火の明かりに照らされている	▼▼▼
	夜間に照明弾に照らされている	▼▼▼▼▼▼◥
	夜間にサーチライトに照らされている	▼▼▼▼▼▼◥
	銃声のする射撃をした	▼▼▼▼▼▼▼▼※

※：敵兵の視界の中にいるときに銃声のする発砲をすると発見される。

ダンボール箱とスーツの対応地形

携行品のダンボール箱や操作キャラクターが着用するスーツには、下記表のように迷彩によってカムフラージュ効果を得られる地形がある。ミッションで赴く先の地形を把握しているならば、事前にスーツを選択してから潜入を開始するといい。途中で地形が大きく変わってしまうような場所では、カムフラージュ効果を得られるスーツの補給を要請して、現地で着替えるのもスマートな潜入に有効な手段といえる。

カムフラージュ効果を得られる地形と対応するダンボール箱＆スーツ

B 作戦展開地域解説 AREA OF OPERATION

ミッションの舞台となる地域のことを「作戦展開地域」と呼ぶ。
ここでは作戦展開地域でお目にかかる取得物や野生動物、
拠点や監視所の設備といった情報を解説していこう。

作戦展開地域の種類と移動方法

ミッションの舞台となる作戦展開地域には下記の3つがある。それぞれの地域間の移動は空中司令室を経由し、アフガニスタン：カブール北方とアンゴラ・ザイール国境地帯へ移動したい場合は、iDROIDの「MISSIONSモード」にて「MISSION LIST」の「フリー」から行き先を指定すればいい。マザーベースへ移動したい場合は、同じく空中司令室で「MISSIONSモード」を選択してから「RETURN TO MOTHERBASE」を選ぼう。

作戦展開地域の種類

アフガニスタン：カブール北方

乾いた大地と切り立った崖が多い地域。ふたつ目のメインミッション「1-幻肢」からこのエリアへ行けるようになる。

アンゴラ・ザイール国境地帯

アフリカ大陸の二国間の国境付近。草木が多く、いくつかの渓谷が存在する。ストーリー中盤から移動できるようになる。

マザーベース

セーシェル近海に作られたダイアモンド・ドッグズの基地。さまざまなイベントやSIDE OPS（→P26）が発生する。

時間経過で昼夜や天候が変化する

ゲーム内での時間の流れは、現実の時間の20倍の速度となっており、現実で3秒経過するにつきゲーム内での時間が1分経過する仕組みとなっている。また、午前6時が日の出、午後6時が日没となり、昼夜が切り替わるほか、場合によっては下記表のように天候も変化するのだ。なお、支援班の班機能「戦闘支援：天候操作」（→P44）のランクがSになると、iDROIDからを天候を操作できるようになる。

天候の種類と特徴

晴／曇り

・視界が良好
・曇りの場合は雨に変化する可能性がある

霧

・視界がやや悪い
・敵がこちらを視覚で発見する際の距離が大幅に短くなる

雨

・敵がこちらを聴覚で発見する際の距離が大幅に短くなる
・ダンボール箱使用時の耐久力が減る

砂嵐

・視界が大きく遮られ、敵がこちらを視覚で発見する際の距離が大幅に短くなる
・敵が物音にほとんど気づかなくなる

取得物の種類

作戦展開地域には拠点や監視所といった敵の活動地点があり、さまざまなものを取得することができる。なかでもマザーベースの発展や武装の強化に直結する資源や薬効植物、開発資料を見かけたら、できるだけ拾っておくこと。メインミッション中は、ミッションを有利に進められるようになるインテリジェンス・ファイルもなるべく入手しておきたい。

なお、作戦展開地域上の取得物は、開発資料やカセットテープといった特殊なもの以外は、一度入手したり破壊しても、ミッションを数回クリアすれば再配置される。

▲取得物のほとんどは拠点や監視所にあるが、薬効植物のみ、自然の多い場所で入手できることが多い。

取得物の種類

加工済み資源

アタッシュケースに収められた資源。印字されたマークで種類を判別できる。

資源コンテナ

未加工の資源が入ったコンテナ。フルトン回収（→P105）で回収可能。

ダイアモンド原石(S)(L)

GMPに換金できる。(S)は1万、(L)は10万GMPに換金される。

薬効植物

おもに麻酔銃や薬の開発に用いる植物。それらを補給する際にも消費する。

カセットテープ

音声が録音されたカセット。ラジカセで再生中のものは近づくと音声が聞こえる。

インテリジェンス・ファイル

重要な情報が記載されたファイル。読み込むと目的地がマーキングされる。

開発資料／エンブレムパーツ

開発（→P49）に使う資料や、エンブレムのカスタマイズ（→P35）に使えるパーツ。

ポスター

ダンボール箱に貼れるポスター。特定の敵の注意を引くことができる。

送り状

貨物の送り先が書かれた書状。ダンボール配送（→P101）時に必要となる。

武器／弾薬

敵が落とした銃器や建物の中に配置された武器弾薬を入手できる。

固定兵器

迫撃砲や対空機関砲などの固定兵器。フルトン回収（→P105）で回収可能。

車輌／ウォーカーギア

車や戦車、ウォーカーギアといった乗り物。フルトン回収（→P105）などで入手可能。

リソースの種類

資源や薬効植物などのGMP以外のリソースは、プラットフォームの増設や、武器や携行品などの開発に使用するが、車輌のように作戦展開地域に派遣して使用するものもある。資源には加工済みと未加工の2種類があり、加工済みでないと運用できない。未加工のものはマザーベースに保管され、時間の経過とともに加工済みのものに変換される仕組みだ。なお、各リソースには最大保有量があり、これを超えたものは破棄される。

◀燃料資源は消費量が多い。見かけたら必ず取得しよう。

リソースの種類（単価は売却時に得られるGMPを表すが、核兵器と核廃棄物の場合は開発に必要なGMPを表す）

資源（加工済）

名称	単価	おもな入手先
燃料資源	100	拠点・監視所全般
生物資源	100	拠点・監視所全般
コモンメタル	100	拠点・監視所全般
マイナーメタル	200	拠点・監視所全般
プレシャスメタル	1000	拠点・監視所全般

資源（未加工）

名称	単価	おもな入手先
燃料資源	—	拠点・監視所全般
生物資源	—	拠点・監視所全般
コモンメタル	—	拠点・監視所全般
マイナーメタル	—	拠点・監視所全般
プレシャスメタル	—	拠点・監視所全般

薬効植物

名称	単価	おもな入手先
ワームウッド	500	アフガニスタン:カブール北方全域、アンゴラ・ザイール国境地帯全域
ブラックキャロット	1000	アフガニスタン:カブール北方全域、アンゴラ・ザイール国境地帯全域
ゴールデンクレセント	500	アフガニスタン:カブール北方全域
タラゴン	1000	アフガニスタン:カブール北方全域
アフリカンピーチ	1000	アンゴラ・ザイール国境地帯全域
ジギタリス（プルプレア）	1000	アンゴラ・ザイール国境地帯全域
ジギタリス（ルテア）	5000	アンゴラ・ザイール国境地帯全域
ハオマ	5000	アフガニスタン:カブール北方全域

固定兵器

名称	単価	おもな入手先
VOL-GA K12	12000	アフガニスタン:カブール北方の拠点・監視所全般
HMG-3 WINGATE	12000	アンゴラ・ザイール国境地帯の拠点・監視所全般
M2A-304 MORTAR	9000	拠点・監視所全般

名称	単価	おもな入手先
ZHIZDRA 45	20000	アフガニスタン:カブール北方の拠点・監視所全般
M276 AA G-GUN	20000	アンゴラ・ザイール国境地帯の拠点・監視所全般

車輌

名称	単価	おもな入手先
ZaAZ-S84／4W	20000	アフガニスタン:カブール北方の拠点・監視所全般
APE T-41LV	20000	アンゴラ・ザイール国境地帯の拠点・監視所全般
ZI-GRA 6T	30000	アフガニスタン北方全域を周回しているLRRP兵(→P52)から
BOAR-53CT	30000	アンゴラ・ザイール国境地帯の全域を周回しているLRRP兵(→P52)から
ZHUK BR-3	50000	メインミッション「31-サヘラントロプス」セラク発電所南東
STOUT IFV-SC	50000	メインミッション「18-亮国の車列」ノヴァ・ブラガ空港跡東監視所
ZHUK RS-ZO	70000	メインミッション「31-サヘラントロプス」セラク発電所南東
STOUT IFV-FS	70000	メインミッション「18-亮国の車列」ノヴァ・ブラガ空港跡東監視所
TT77 NOSOROG	100000	メインミッション「31-サヘラントロプス」セラク発電所南東
M84A MAGLOADER	100000	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」バンベベ農園

ウォーカーギア

名称	単価	おもな入手先
WG PP	50000	メインミッション「12-裏切りの容疑者」アフガニスタン中央ベースキャンプ
CCCP-WG TYPE-C	50000	メインミッション「31-サヘラントロプス」セラク発電所南東
CCCP-WG TYPE-A	50000	メインミッション「12-裏切りの容疑者」アフガニスタン中央ベースキャンプ
CFA-WG TYPE-C	50000	メインミッション「15-赤道のウォーカーギア」など
CFA-WG TYPE-A	50000	メインミッション「15-赤道のウォーカーギア」など

寄生虫

名称	単価	おもな入手先
「MIST」型寄生虫	10	メインミッション「1-幻肢」などに出現するスカルズを回収 ※1
「CAMOUFLAGE」型寄生虫	10	メインミッション「28-コードトーカー」に出現するスカルズを回収 ※1
「ARMOR」型寄生虫	10	メインミッション「29-極限環境微生物」などに出現するスカルズを回収 ※1

核兵器

名称	単価	おもな入手先
核兵器	750000	下記参照
核廃棄物	100000	下記参照

※1:スカルズは、メインミッション「29-極限環境微生物」をクリアすると回収可能になる。

核兵器の入手と廃棄

核兵器と核廃棄物はメインミッション「31-サヘラントロプス」をクリアしたあとから所持できるようになり、持っているだけでFOBミッションで英雄(→P55)以外に攻め込まれなくなる。「RESOURCES」から核兵器を選択すれば、GMPと燃料資源、マイナーメタルを消費して開発可能だ。核廃棄物は核兵器を所持している状態で「核廃棄」を選択すれば開発できる。

◀核兵器の開発には大量の資源が必要となる。計画的に開発しよう。

アイテムボックス

拠点や監視所には弾薬やサプレッサーなどのアイテムボックスが配置されていることがある。これらは形状によって補給できるものが違うため、それぞれの見た目と中身の違いを覚えておこう。iDROIDの「SUPPLY DROP」から「BULLETS ／FULTON DEVICE」で補給を要請したときに投下される補給物資も同様だ。

また、弾薬やサプレッサーだけでなく、プライマリウェポンやセカンダリウェポンなどが入っているアイテムボックスが設置されていることもある。これらは現地で武器を変えたいときに利用するといい。

▲武器を取得する際は、装備中のものと交換することになる。サポートウェポンの場合は、スロットに空きがあればそのまま追加できる。

アイテムボックスの種類

プライマリウェポン弾薬

殺傷武器　非殺傷武器

プライマリウェポン弾薬(グレネードランチャー／ミサイル)

殺傷武器　非殺傷武器　車輌&ウォーカーギア

セカンダリウェポン弾薬

殺傷武器　非殺傷武器

サプレッサー&サポートウェポン

携行品&ツール

プライマリウェポン

セカンダリウェポン

サポートウェポン

野生動物を保護する

作戦展開地域にはさまざまな野生動物が生息しており、これらを保護すると、野生動物ごとに定められた「レアリティ」に応じたGMPを獲得できる。レアリティには5段階あり、UR>SR>R>UC>Cの順で保護時にGMPを多く得られる仕組みだ。

野生動物の保護には下の3種類の方法がある。なかには直接保護することができない野生動物もいるので、これらは「CAPTURE CAGE」を設置して保護していこう。野生動物の詳細は537ページ以降に掲載しているので、そちらを参考にコンプリートを目指してほしい。

▲一度保護した野生動物は、マザーベースの動物保護プラットフォームで観賞できるほか、iDROIDの「DATABASE」に情報が登録される。

野生動物の保護の方法

無力化後にフルトン回収する

ヒツジやオオカミといった野生動物は麻酔銃やCQCなどの非殺傷の攻撃で無力化したあと、フルトン回収(→P105)する。

無力化後に◎ボタンを長押し

ネズミのような小型の野生動物は、非殺傷武器で無力化したあと、接近して●ボタンを長押しすることで保護できる。

CAPTURE CAGEを仕掛ける

捕獲用のケージを仕掛けて、支援班に回収させる。人前に姿を見せない野生動物はこの方法でのみ保護が可能。

設備の種類と役割

拠点や監視所には固定兵器や監視カメラ、照明といった設備が存在する。これらにうまく対処したり利用できれば、潜入が非常にラクになるので、それぞれの設備の機能を把握しておこう。

また、邪魔な設備の破壊は有効ではあるが、ほとんどの場合、破壊時に物音が発生するため敵に警戒されやすい。まわりに敵が多いような状況なら、あえて破壊をしないという選択も視野に入れておこう。なお、対空レーダー以外の施設は破壊後、しばらくは機能を停止したままだがミッションをクリアしていくと復旧する。

▲麻酔銃はほとんどの設備を壊せないが、グレードが上がってガラス貫通の効果が付けば照明程度であれば破壊できるようになる。

おもな設備と効果

監視カメラ

建物に設置されているカメラ。見つかると戦闘態勢（→P50）になってしまう。

ガンカメラ

監視カメラと同様の機能を持つうえ、こちらを発見したあとは銃撃も行う。

照明

夜を照らす光源。多くの種類がある。光の範囲に入ると敵に発見されやすくなる。

アンテナ

通信機のアンテナ。付近のアンテナをすべて破壊すると敵の通信を遮断できる。

対空レーダー

破壊すると対空レーダー付近のランディングゾーンが使えるようになる。

電源設備

オフにする、または破壊すると付近の照明や監視カメラなどの機能が停止する。

通信機

破壊すると敵の通信を遮断できる。こちらを壊せば、アンテナの破壊は必要ない。

ゴミ箱

一時的に身を隠せる。また、敵を無力化して中に隠しておくこともできる。

トイレ

ゴミ箱と同様、身を隠す際に使えるほか、無力化した敵を隠すことができる。

配送所

送り状入手後、ダンボール箱を装備するとダンボール配送（→P101）ができる。

地雷

赤い光の範囲に入ると爆発する。おもに拠点付近に仕掛けられている。

赤いドラム缶／燃料タンク

銃器で攻撃すると爆発し、周囲の生物、機械、建物などに大ダメージを与える。

SYSTEMS システム

C ミッション概要 MISSION GUIDANCE

ミッションは大きく分けて4種類ある。
ここではオフラインでプレイできる3種類を解説していく。
オンラインでプレイできるFOBミッションについては、31ページ以降を参照しよう。

メインミッション

iDROIDのMISSIONSモードの「MISSION LIST」から受注できるのが「メインミッション」だ。空中司令室で受注してヘリで現地へ向かう場合と、作戦展開地域で受注した場合では始まり方が異なることを覚えておこう。

メインミッションが始まると「ミッション領域」と呼ばれる行動範囲が設定される。目的を果たす前にこの領域を出ると、ミッションを放棄したことになるので注意しよう。なお、空中司令室からミッションを受ける場合は「フリー」という項目を選ぶことができ、これを選択すると作戦展開地域を自由に探索することが可能だ。

▲マップの白い枠がミッション領域。目的を果たしたあとは、ホットゾーンと呼ばれる赤い枠が表示され、圏外に出るとミッションクリアとなる。

メインミッションの始め方

空中司令室から受注する場合

iDROIDでメインミッションを選択したら、ランディングゾーン（支援ヘリの降下する地点）を決める。出撃準備（→P34）をしたあとにメインミッションが開始され、支援ヘリで降下する。

作戦展開地域から受注する場合

メインミッションを選択してもすぐにミッションは始まらず、画面に黄色いマーカーで表示されている開始地点へ向かう。到着後、情報がダウンロードされ、ミッション開始となる。

メインミッションの目的とクリアまでの流れ

メインミッションの目的は、拠点にある設備の破壊、捕虜の救出などさまざまだが、目的達成後、最終的にはミッション領域かホットゾーンを離脱することでクリアとなる。その際、地上を移動してもいいが、支援ヘリで空中司令室にもどっても問題ない。また、メインミッションには目的とは別に「ミッションタスク」がある。これを満たすとクリア評価にボーナスを得られる場合や、トロフィーを獲得できることがある。

メインミッションの流れ

作戦開始

メインミッションが始まると、オセロットやミラーから通信が入り、現在の状況や目的を説明してくれる

»

目的を達成

ミッション領域内で情報を集めるなどして目的を達成する。そのあとは支援ヘリで脱出するか、陸路で移動しよう

»

ミッション領域外へ脱出

ミッション領域、またはホットゾーンから出ればミッションをクリアでき、クリアランク（→P23）の評価が行われる

特殊なルールのミッション

メインミッションのなかには、名前の前に[回想]や、[EXTREME]などの表示が付いているものがある。これは通常のルールとは異なる特別なルール下で行うミッションとなっている。「SUBSISTENCE」「EXTREME」「完全ステルス」の3種類は、厳しい状況での戦いとなる「高難度ミッション」のため、154ページからの攻略を参考にして挑もう。なお、高難度ミッションをすべてクリアすることで得られるキーアイテムもある。

特殊なルールの種類と内容（赤字のものは高難度ミッション）

種類	内容
回想	一度クリアしたメインミッションを過去の回想としてプレイできるミッション。ミッション中に発生したGMPやリソース、スタッフの増減は反映されない。なお、クリアランクの評価はされず、称号（→P25）も得られない
REPLAY	ダイアモンド・ドッグズを去った人物が登場するミッション。過去の出来事ではあるが、ミッション中に発生したGMPやリソース、スタッフの増減は反映される
SUBSISTENCE	単独潜入かつ武器と携行品を一切持ち込めないミッション。リフレックス・モード、チキンキャップの使用やバディ、補給、攻撃の要請もできない。ただし、義手の開発状況は反映される
EXTREME	既存のミッションの高難度バージョン。リフレックス・モード、チキンキャップも使用できない
完全ステルス	敵に見つかった時点で即ゲームオーバーになる。リフレックス・モード、チキンキャップも使用できない

クリアランクの決まり方

メインミッションをクリアするとクリア評価が行われる。評価はミッション中の行動や、経過した時間などでスコアが計算され、それに応じたクリアランクが表示される仕組みだ。クリアランクはS>A>B>C>D>Eの6段階があり、これによって報酬のGMPや英雄度（→P55）が変化する。なお、クリア時の報酬で得られるGMPはスコアが高いほど多くなる。

クリアランクと必要スコア

クリアランク	スコア
S	130000以上
A	100000~129999
B	60000~99999
C	30000~59999
D	10000~29999
E	0~9999

クリア評価時のスコアが増減する要素（ミッションごとの係数は154ページからのミッション攻略を参照）

カテゴリ	評価項目	内容	スコア増減
プレイ評価	評価時間	クリアまでにかかった時間	早いほどスコアが高まる
	敵戦闘態勢数	メインミッション中に敵が戦闘態勢になった回数	1回につき−5000
	被弾数	敵から攻撃を受けた回数	1回につき−100
	タクティカル・テイクダウン数	CQC、首絞め、義手での攻撃による気絶、ホールドアップ、敵を有効射程外から一発目にヘッドショットで無力化、などを成功させた数	1体につき+1000
	ヘッドショット数	ヘッドショット（→P74）を成功させた数	1体につき+1000
	命中率	そのミッションでの射撃の命中率。気絶や睡眠中の敵にヒットさせた弾はカウントされない	できるだけ多くの敵を高い命中率で倒すほど高まる
	無力化数	敵を無力化した数	1体につき+200
	マーキング数（敵／捕虜）	敵兵、捕虜をプレイヤーの操作でマーキングした数（タクティカル・バディがマーキングの仮付けしたものは除く）	1体につき+30
	有効尋問数	尋問した際に有効な情報が得られた回数	1回につき+150
	捕虜回収数	捕虜を救出した数	1体につき+5000
ボーナス	ミッションタスク	特定のミッションタスクを達成する（最大2つ）	ミッションごとに異なる
	ノーリトライ	リトライを一度もせずにクリア	+5000×ミッションごとの係数
	非殺傷	敵兵、捕虜をひとりも殺傷せずにクリア	+5000
	ノーリフレックス	一度もリフレックス・モード（→P53）を発動せずにクリア	+10000
	敵戦闘態勢ゼロ	一度も敵を戦闘態勢にさせずにクリア	+5000×ミッションごとの係数
	完全ステルス非殺傷	非殺傷、ノーリフレックス、敵戦闘態勢ゼロをすべて満たす	+20000×ミッションごとの係数
	痕跡ゼロ	完全ステルス非殺傷に加え、以下の条件をすべて満たす 1 CQCを含む一切の攻撃を行わない（CQCの空振りはOK） 2 敵を警戒態勢、捜索態勢にさせない 3 補給を受けない 4 クリアランクが制限される行動（試作型ステルス迷彩の使用や攻撃要請など）を取らない 5 ダンボール緊急脱出を行わない	+100000×ミッションごとの係数

クリアタイムによるスコアの決まり方

評価時間で得られるスコアは、クリアタイムが早いほど高くなる。厳密にはミッションごとにS~Eのタイムランクを決める規定時間が設けられており、これに準じてスコアが決まる仕組みだ。また、規定時間より早くクリアするとボーナスが加算される。たとえば、タイムランクSの規定時間が9分、クリアタイムが6分なら、180秒ぶんのボーナスが入る。なお、タイムランクがA以下の場合は最大でも300秒しかボーナスを得られない。

評価時間で得られるスコアの求め方

評価時間のスコア = タイムランクごとのスコア(下記参照)+
時間ボーナス{(獲得したタイムランクの時間−クリアにかかった時間)×60}

タイムランクごとのボーナス(一部のミッションは、タイムランクによるボーナスが異なる)

[illegible]	タイムランクと余り時間で得られるボーナス						
	[illegible]	[illegible]	B	C	D	E	時間ボーナス
下記以外のメインミッション	110000	90000	70000	50000	30000	0	タイムランクA-Eは300秒まで(最大18000)
6-蜜蜂はどこで眠る	20000	18000	14000	10000	6000	0	タイムランクA-Eは30秒まで(最大18000)
9-装甲部隊を急襲せよ 34-[EXTREME]装甲部隊を急襲せよ	10000	9000	7000	5000	3000	0	タイムランクA-Eは15秒まで(最大18000)
28-コードトーカー	50000	45000	35000	25000	20000	0	タイムランクA-Eは60秒まで(最大18000)
29-極限環境微生物 42-[EXTREME]極限環境微生物	100000	80000	65000	50000	35000	0	タイムランクA-Eは240秒まで(最大18000)

クリア報酬と報酬で得られるGMP

クリア時に報酬としてもらえるGMPは下の計算式のように、スコアが高いほどより多くもらえる。ただし、ミッションをクリアするたびに額が減少していき、最終的にほとんど報酬をもらえなくなってしまう。報酬が減少したミッションは、ほかのミッションをクリアすれば徐々に元の値にもどるので、GMPを稼ぎたい場合は減少額が少ないミッションをクリアしていこう。

◀出撃コストや支援要請などの経費ぶんが差し引かれて表示される。

クリア時の獲得GMPの求め方(※)

クリア時の獲得GMP = 基本GMP ÷ ①連続クリア補正 +
②スコアによるボーナス ÷ ①連続クリア補正

①連続クリア補正 $= 2^n$
(n=クリア回数。ほかのミッションをクリアするとクリア回数が減少)

②スコアによるボーナス = スコア × クリアランクごとに決められた倍率+
クリアランクごとに決められたボーナス値

※ クリア時に得られる英雄度については55ページ参照。

クリア時の称号の決まり方

クリア評価時の称号は過去3回のメインミッションのプレイ内容に準じて、動物を模した全26種類のなかから決定される。たとえば、CQCを多用しているとBEARが、D-Dog(→P36)が活躍すればHOUNDの称号が手に入るのだ。なお、BUTTERFLYの称号獲得時に取得できる同名のエンブレムは、クワイエットの離脱条件に関わる。SIDE OPS「150-クワイエット確保」が発生する前までに取得しておこう。

称号の種類

称号名	獲得条件
CHICK	「1-序章 覚醒」クリア時に必ず獲得
CHICKEN	過去3ミッションにおいて一度でもチキンキャップを使用した
FOXHOUND	「完全ステルス非殺傷」を3ミッション連続で達成した
FOX	「敵戦闘態勢ゼロ」を3ミッション連続で達成した
EAGLE	過去3ミッションにおける「累計ヘッドショット数÷累計無力化数」が0.9以上
PUMA	ホールドアップによる無力化数がもっとも多い
BEAR	CQC(非殺傷)による無力化数がもっとも多い
OCTOPUS	非殺傷武器による無力化数がもっとも多い
MANTIS	ナイフ(拘束からの殺傷)による無力化数がもっとも多い
BEE	ハンドガン(殺傷)による無力化数がもっとも多い
SCORPION	サブマシンガン(殺傷)による無力化数がもっとも多い
PIRANHA	ショットガン(殺傷)による無力化数がもっとも多い
DOBERMAN	アサルトライフル(殺傷)による無力化数が一番多い
RAVEN	マシンガン/銃座/対空機関砲/支援ヘリ(搭乗時の攻撃)による無力化数がもっとも多い
WOLF	スナイパーライフル(殺傷)による無力化数がもっとも多い
SHARK	ミサイル(殺傷)、ブラストアーム、迫撃砲による無力化数がもっとも多い
ORCA	投擲武器(殺傷)/グレネードランチャーによる無力化数がもっとも多い
SPIDER	設置武器(殺傷)による無力化数がもっとも多い
HOG	D-Horse(乗馬時の体当たり)による無力化数がもっとも多い
HOUND	D-Dog(コマンド「やれ」)による無力化数がもっとも多い
BUTTERFLY	クワイエットによる無力化数がもっとも多い
OSTRICH	D-Walker(搭乗時の攻撃)による無力化数がもっとも多い
TORTOISE	車輌(体当たり、搭載武装)による無力化数がもっとも多い
HAWK	支援ヘリによる無力化数がもっとも多い
WHALE	戦闘支援(砲撃)による無力化数がもっとも多い
BAT	無力化の手段に偏りがない(上記各手段での無力化数に同率1位がある)

SIDE OPS

SIDE OPS（サイドオプス）は受注する必要はなく、マップ上に青い円、または黄色い円で表示されたエリアに入ると自動的にスタートする。おもにフリー中に遂行でき、目的を果たした瞬間に達成となる。発生条件や報酬については、312ページのSIDE OPSデータを参照しよう。なお、目的を果たす前にSIDE OPSの対象地点から離れすぎてしまうと進行状態がリセットされ、最初から目的を達成し直すことになる。

◀本編のストーリーに関わるものは、対象地点が黄色になる。

SIDE OPSのルール

- » マップ上に青、または黄の円で表示された範囲に入ると開始され、目的を達成した時点で報酬が得られる
- » メインミッションの発生条件になっているSIDE OPSもある
- » 回収対象のターゲットが死亡した場合は、空中司令室への移動や一度タイトル画面に戻るなどで復活する
- » 一部のSIDE OPSは達成後も再度プレイが可能

派遣ミッション（COMBAT DEPLOYMENT）

派遣ミッションは、マザーベースのスタッフを派遣して行うミッション。右のルールにあるように、プレイヤーが直接任務を遂行するのではなく、部隊を編成してミッションに派遣し、一定時間後に結果報告を受けて報酬をもらう仕組みだ。派遣ミッションには「ランダム」「シーケンシャル」「レスポンス」の3種類があり、出現条件や内容が異なっている。詳細は、次ページからの「派遣ミッションリスト」を参考にしよう。

派遣ミッションのルール

- » 戦闘班スタッフを中心に部隊を編成して、ミッションに派遣する
- » ミッションごとに決められた時間が経過すると成功、失敗の報告が入り、成功すれば報酬を得られる
- » 車輌やウォーカーギアなどが必要なミッションもある
- » 派遣したスタッフや車輌などは死亡、または破壊される可能性がある

派遣ミッションの画面の見方

❶ミッションリスト
派遣ミッションのリスト。左からミッション名、おもな報酬、難易度、進行状況が表示されている。ミッション名の左が黄色く点灯しているものはシーケンシャル、アイコンが表示されているものはレスポンスの派遣ミッションとなり、それ以外はランダムの派遣ミッションとなる。

❷報酬 ※
成功時に得られる報酬。報酬名の右の数字は入手できるものの抽選回数の最大値で、その右の取得確率と合わせて実際の抽選回数が決まる。取得確率の当選で当たった場合は表示されている抽選回数の最大値ぶん、はずれた場合は抽選回数の最大値の1／4になる仕組みだ。なお、実際に取得できるものは、右上に記載しているルールで決まる。

獲得できるスタッフとリソースのルール ※

抽選回数は、ミッションごとに決められた抽選回数の最大値と取得確率（→P27～30）で決まる。たとえば、抽選回数の最大値が20000、取得確率が40％だった場合、40％の確率で抽選回数が20000、60％の確率で1／4の5000になる。このあとはスタッフの場合は班適性のランク、リソースの場合は入手できる種類の抽選が行われていく。資源の抽選回数が20000ならば、実際に取得できるのは燃料資源10000、生物資源6000、コモンメタル4000といったようになる。必ずこのような割合になるわけではなく、特定の資源だけに偏ることもあるのだ。

❸戦力評価
派遣部隊と脅威対象それぞれの戦力を表す数値。ミッション選択後、派遣する部隊の編成案によって中央に表示されるミッションの成功率や被害予測が変動する。

❹部隊編成
派遣部隊と脅威対象の編成。ダイアモンド・ドッグズ側に表示されているアイコンは、部隊に必要なスタッフや車輌などを表す。なお、派遣する車輌やウォーカーギアの種類は選べず、保有しているもののなかから自動的に選択される。

※：ゲームのアップデートなどにより、変更される可能性があります。

ランダムの派遣ミッション

ランダムの派遣ミッションはその名のとおり、特別な条件を満たさなくても自動的に発生する派遣ミッションで、クリアするたびにランダムでいずれかがリストに追加されていく。ただし、難易度に関しては、序盤に選ばれるミッションは難易度が低く、クリア回数が増えると難易度の高いものが追加される傾向がある。なお、同様の名前のミッションが多数存在するが、報酬のアイコンや難易度で下表のどれに該当するか判別可能だ。

◀戦闘班以外のスタッフの派遣が必要なミッションもある。

ランダムの派遣ミッションリスト(【 】内はミッション名の報酬に表示されるアイコンの種類、報酬リソースは28ページを参照)

[illegible]	[illegible]	GMP	報酬スタッフ 回数	確率	適性	報酬リソース
要人警護	E	50000	4	50	F~G	—
	E	60000	4	50	E~F	—
	D	80000	4	50	D~E	—
	C	100000	4	50	C~D	—
	B	120000	4	60	B~C	—
	A	150000	4	80	A	—
	A++	170000	4	80	S	—
	A++	200000	4	80	S	—
拠点防衛	E	50000	4	50	E	
	D	100000	4	50	D	—
部隊排除	C	50000	3	70	C	—
	C	100000	4	70	B	—
拠点制圧	A	50000	4	70	A	—
	S	100000	5	70	S	—
技術供与	E	50000	4	50	F~G	—
	E	100000	4	50	E~F	—
	D	150000	4	50	D~E	—
	C	200000	4	70	C~D	—
	B	200000	4	70	B~C	—
共同開発	A	50000	4	80	A	—
	A++	100000	5	60	S	—
	A++	150000	5	60	S	—
近海開発	D	50000	—	—	—	有
	A	100000	—	—	—	有
	A+	100000				有
遠洋開発【GMP】	E	18000	4	40	F~G	有
	E	50000	4	40	E~F	有
	D	50000	4	40	D~E	有
	C	50000	4	40	C~D	有
	A	50000	4	40	B~C	有
	A	50000	4	40	A	有
	A+	50000	4	40	S	有
	A+	50000	4	40	S	有
遠洋開発【燃料資源】	D	20000	—	—	—	有
	A	50000	—	—	—	有
遠洋開発【生物資源】	D	20000	—	—	—	有
	A	50000	—	—	—	有
遠洋開発【コモンメタル】	D	20000	—	—	—	有
	A	50000	—			有
遠洋開発【マイナーメタル】	D	20000	—	—	—	有
	A	50000	—	—	—	有

[illegible]	[illegible]	GMP	報酬スタッフ 回数	確率	適性	報酬リソース
遠洋開発【プレシャスメタル】	D	20000	—	—	—	有
	A	50000	—	—	—	有
復興支援	E	100000	4	50	F~G	有
	E	200000	4	50	E~F	有
	D	200000	4	50	D~E	有
	B	200000	4	50	C~D	有
	A	200000	4	60	B~C	有
移送運搬	A	100000	4	40	A	有
	A++	200000	2	40	S	有
人材募集【研究開発】	E	20000	8	40	E	—
	E	40000	8	40	D	—
人材募集【拠点開発班】	E	20000	8	40	E	—
	E	40000	8	40	D	—
人材募集【支援班】	E	20000	8	40	E	
	E	40000	8	40	D	—
人材募集【諜報班】	E	20000	10	40	E	—
	E	40000	10	40	D	—
	D	40000	10	40	D	—
	C	40000	10	40	D	—
人材募集【医療班】	E	20000	8	40	E	—
	E	40000	8	40	D	
スカウト【研究開発班】	B	40000	4	40	B	—
	A	100000	4	40	A	—
スカウト【拠点開発班】	B	40000	4	40	B	—
	A	100000	4	40	A	
スカウト【支援班】	B	40000	4	40	B	—
	A	100000	4	40	A	—
スカウト【諜報班】	B	40000	4	40	B	—
	A	100000	4	40	A	-
	A++	100000	4	40	S	-
スカウト【医療班】	B	40000	4	40	B	—
	A	100000	4	40	A	-
医療支援 ※	E	120000	4	40	F~G	有
	E	120000	4	40	E~F	有
	D	120000	4	40	D~E	有
	C	120000	4	30	C~D	有
	A	120000	4	30	B~C	有
	A	120000	4	30	A	有
	A+	120000	4	30	S	有
	A+	120000	4	30	S	有

※ 医療支援の派遣ミッションは報酬が同じ難易度A++のミッションがふたつあるが、ひとつ目に掲載しているミッションは四輪駆動車とトラック、ふたつ目に掲載しているミッションはトラックと装甲車が派遣する際に必要になる。

シーケンシャルの派遣ミッション

シーケンシャルの派遣ミッションは、メインミッションを進めていくことで開放される。ただし、受注可能な時期になってもミッションリストにはひとつしか表示されず、下表の上から順にひとつずつクリアしていく必要がある。また、一度クリアしたミッションは二度と再受注することができないのも特徴だ。なお、下記表の派遣ミッションをすべてクリアすることで、「派遣」のトロフィーを獲得できる。

◀ほかの派遣ミッションより報酬が多めとなっている

シーケンシャルの派遣ミッションリスト（赤字はそのミッションでのみ取得できる貴重なもの）

受注可能時期	ミッション名	難易度	報酬
メインミッション「1-幻肢」クリア後	封鎖部隊突破	E	[GEIST P3] 開発資料、志願兵（班適性D~E、抽選回数4、取得確率90%）、GMP50000、ジギタリス（プルプレア）×80
	DMZ回復	E	[WU S333] 開発資料、志願兵（班適性D~E、抽選回数4、取得確率90%）、GMP80000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数1000、取得確率80%）
	コルタン鉱山奪取	E	エンブレムパーツ「ワード:TACTICAL、RIOT、TECHNICAL、INTELLIGENCE」、志願兵（班適性D~E、抽選回数4、取得確率90%）、GMP100000、薬効植物（ゴールデンクレセント、ブラックキャロット、ワームウッドのいずれかを抽選回数80、取得確率100%）
	残存勢力掃討	E	[ZE'EV] 開発資料、志願兵（班適性C~D、抽選回数4、取得確率90%）、GMP140000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数1000、取得確率80%）
メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後	包囲網突破	E	エンブレムパーツ「ワード:EMERGENCY、SERVICE、FLIGHT、AIRBORNE」、志願兵（班適性C~D、抽選回数4、取得確率90%）、GMP180000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数1000、取得確率80%）
	タンカー解放	E	[FB MR R-LAUNCHER] 開発資料、志願兵（班適性C~D、抽選回数4、取得確率90%）、GMP240000、薬効植物（プルプレア（ジギタリス）以外のいずれかを抽選回数200、取得確率80%）
	大統領護衛	D	エンブレムパーツ「ワード:CHEMICAL、MEDICAL、RESCUE、ENGINEER」、志願兵（班適性B~C、抽選回数4、取得確率90%）、GMP300000、資源（プレシャスメタルを除くいずれかを抽選回数1000、取得確率80%）
メインミッション「12-裏切りの容疑者」クリア後	民間人脱出幇助	D	エンブレムパーツ「ワード:SIGNAL、WARFARE、SURVIVAL、EVASION」、志願兵（班適性B~C、抽選回数4、取得確率90%）、GMP320000、薬効植物（プルプレア（ジギタリス）以外のいずれかを抽選回数200、取得確率80%）
	難民キャンプ防衛	D	エンブレムパーツ「ワード:RESISTANCE、ESCAPE、CAMOUFLAGE、CONCEALMENT」、志願兵（班適性B~C、抽選回数4、取得確率90%）、GMP360000、資源（プレシャスメタルを除くいずれかを抽選回数1000、取得確率80%）
	新型機破壊	C	[AM MRS-71 RIFLE] 開発資料、志願兵（班適性A~B、抽選回数4、取得確率90%）、GMP400000、薬効植物（ハオマ以外のいずれかを抽選回数400、取得確率80%）
	越境部隊撃退	C	エンブレムパーツ「ワード:ANTI、TASK、COMMAND、OPERATIONS」、志願兵（班適性A~B、抽選回数4、取得確率90%）、GMP420000、資源（プレシャスメタルを除くいずれかを抽選回数2000、取得確率80%）
メインミッション「16-売国の事列」クリア後	港湾施設攻略	A	[LPG-61] 開発資料、志願兵（班適性A+、抽選回数4、取得確率75%）、GMP450000、薬効植物（ハオマ以外のいずれかを抽選回数400、取得確率80%）
メインミッション「20-声の工場」クリア後	核濃縮プラント破壊	A	[HAIL MGR-4] 開発資料、志願兵（班適性A+、抽選回数4、取得確率75%）、GMP450000、資源（プレシャスメタルを除くいずれかを抽選回数3000、取得確率80%）
	麻薬組織征圧	A	エンブレムパーツ「ワード:ELEMENTS、DETACHMENT、GROUP、CORPS」、志願兵（班適性A+、抽選回数4、取得確率75%）、GMP450000、薬効植物（いずれかを抽選回数500、取得確率80%）
メインミッション「31-サヘラントロプス」クリア後	パイプライン防衛	A	[ZORN-KP] 開発資料、志願兵（班適性A+、抽選回数4、取得確率50%）、GMP450000、資源（いずれかを抽選回数3000、取得確率80%）
	平和維持部隊救出	S	エンブレムパーツ「ワード:DIVISION、BRIGADE、REGIMENT、BATTALION」、志願兵（班適性A++、抽選回数4、取得確率50%）、GMP600000、薬効植物（いずれかを抽選回数600、取得確率80%）
	独裁者排除	S	エンブレムパーツ「ワード:COMPANY、PLATOON、SQUAD、INFANTRY」、志願兵（班適性A++、抽選回数4、取得確率50%）、GMP700000、資源（いずれかを抽選回数5000、取得確率80%）
	油田施設奪還	S	エンブレムパーツ「ワード:ARMOR、AVIATION、ASSAULT、RADIO」、志願兵（班適性A++、抽選回数4、取得確率50%）、GMP800000、薬効植物（いずれかを抽選回数700、取得確率80%）
	橋頭堡確保	S	エンブレムパーツ「ワード:RECON、SCOUT、RANGER、POLICE」、志願兵（班適性S、抽選回数4、取得確率50%）、GMP900000、資源（マイナーメタルかプレシャスメタル、抽選回数10000、取得確率80%）
	クーデター阻止	S	[BULLHORN SG] 開発資料、志願兵（班適性S、抽選回数4、取得確率50%）、GMP1000000、薬効植物（いずれかを抽選回数800、取得確率80%）

レスポンスの派遣ミッション

レスポンスの派遣ミッションは、報復の連鎖（→P53）による敵の装備や設備の供給を一時的に絶つミッションだ。表示されるミッションは高まっている警戒レベルに対応したもので、クリアすれば報酬を得るとともに、メインミッションを3回クリアするまでのあいだ、特定の装備の敵兵や、監視カメラやデコイといった設備の出現数を減らせる効果を得られるのだ。

◀難度の高いメインミッションに挑む前にクリアしておくのがオススメ。

レスポンスの派遣ミッションリスト

ミッション名	難易度	クリア時の影響	報酬
保管庫破壊（ガスマスク）	D	ガスマスクを装備した敵が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
保管庫破壊（ヘルメット）	D	ヘルメットを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
輸送部隊強襲（監視カメラ）	D	拠点に設置された監視カメラが減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
輸送部隊強襲（デコイ）	D	拠点に設置されたデコイが減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
軍需工場破壊（指向性地雷）	D	拠点に設置された地雷が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
軍需工場破壊（暗視ゴーグル）	D	暗視ゴーグルを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
保管庫破壊（ショットガン）	D	ショットガンを装備した敵が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
輸送部隊強襲（マシンガン）	D	マシンガンを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
保管庫破壊（ボディアーマー）	D	ボディーア　マーを装備した敵が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
輸送部隊強襲（シールド）	D	シールドを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
軍需工場破壊（ライオットスーツ）	D	ライオットスーツを装備した敵の数が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
保管庫破壊（フラッシュライト）	D	フラッシュライトを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）
輸送部隊強襲（スナイパーライフル）	D	スナイパーライフルを装備した敵が減る	GMP20000、資源（燃料資源、生物資源、コモンメタルのいずれかを抽選回数500、取得確率60%）
軍需工場破壊（ミサイル）	D	ミサイルを装備した敵が減る	GMP20000、薬効植物（ジギタリス（ルテア）とハオマを除くいずれかを抽選回数50、取得確率60%）

FILE 01

さらに警戒レベルを下げるには

レスポンスの派遣ミッションに成功すれば、報復の連鎖によって強化された敵の戦力を削ぐことができるが、それでもなお潜入や戦闘に手こずるようなら、「チキンキャップ」をかぶってメインミッションをクリアしていこう。これによって大幅に警戒レベルを下げられるため、再度警戒レベルが高まるまで作戦展開地域での活動が格段にラクになる。

◀短いメインミッションをクリアして警戒レベルを下げていこう。

D FOBミッション FOB MISSIONS

「FOB MISSIONS」では、オンライン上で建設した前線基地をめぐり、ほかのプレイヤーの基地への潜入ができる。もちろん攻め入られることもあるので、ここを読んで潜入の仕方や自身の基地の防衛方法を覚えておこう。PlayStation®Plusに加入していれば、相手プレイヤー(ライバル)との直接対決も可能だ。

FOBミッションのルール

FOBミッションでの勝敗は潜入側と防衛側で異なっており、潜入側はライバルのFOBに潜入し最深部へ到達すると、防衛側は侵入者を排除すると勝利となる。勝利したプレイヤーは、相手から奪ったもの以外にも、GMPやリソース、志願兵などの報酬を得られる。また、これらの基本的な勝敗条件以外にも、FOBミッションならではのルールがあるので覚えておこう。

◀スネークや直属契約をしたスタッフが排除されると、身代金を払うことに。

FOBミッション潜入側のルール

- 黄色いマーカーで表示されるプラットフォーム最深部に到達すれば勝利
- ミッション中に見つかると防衛側のプレイヤーに自身のFOBの位置を知られ、報復の対象となる
- コンテナや兵士をフルトン回収して奪える。また、敗北した場合でも相手に返還されない
- 奪った兵士は防衛側のプレイヤーに奪い返される前に説得に成功すれば、自身のスタッフに加えられる

FOBミッション防衛側のルール

- 海域が封鎖される(ミッションの制限時間を超える)、または侵入したプレイヤーを排除すれば勝利
- 自身のFOBが侵入を受けたときに防衛できるほか、サポートしているプレイヤー(→P32)のFOBが侵入を受けた場合にも防衛できる
- 奪われた兵士は、相手のFOBが判明しており、説得完了前であれば奪い返すことができる
- 他のユーザーから侵入を受けたFOBは、一定時間侵入されなくなる

FOB潜入の流れ

潜入するFOBを選択

まずは潜入したいFOBのプラットフォームを選択。そのあとで、潜入開始地点を決定するとFOBミッション開始だ。

ワームホールで移動

支援ヘリでプラットフォームまで近づいたら、Ⓐボタンを押すとワームホールが開き、指定した潜入開始地点に降下。

最深部へ到達

敵の警備をかいくぐり、制限時間内に最深部を目指す。通常警備態勢か警戒態勢のときに到達できれば勝利だ。

FOB防衛の流れ

侵入の報告を受ける

自分のFOB、またはサポートしているプレイヤーのFOBが侵入を受けると、画面右上に警告が表示。

FOBミッションを受注

iDROIDの「EMERGENCIES」に表示された、潜入されているFOBを選べば、防衛が開始される。

侵入者を排除

侵入したプレイヤーを探し出して排除しよう。制限時間までプラットフォーム最深部への到達を防いでもOKだ。

班適正による操作キャラクターの能力の変化

スタッフの班適性は、本来ならマザーベースで各班に配置したときに効果を発揮するものだが、FOBミッション中にかぎり、右のような効果を得られる。なかでも拠点開発班適性がS以上のスタッフは、警備装置の位置を把握しやすくなるため、潜入が一気にラクになるのでオススメだ。ただし、班適性が低いスタッフを操作キャラクターにした場合はランクボーナスが手に入る。これは入手できるエスピオナージポイント(→P33)にかかる倍率で、班適性が総合的に低いほど高くなる。

操作キャラクターの班適正による影響

[illegible]	[illegible]
戦闘班	体力の最大値が増える
研究開発班	敵が落とした武器から取得できる弾薬の数が増える
拠点開発班	ランクがS以上の場合のみ、監視カメラ、ガンカメラ、無人警戒機が自動的にマーキングされる
支援班	フルトン回収や人を担ぐ際にかかる時間が短縮される
諜報班	敵や固定兵器、コンテナなどをマーキング(→P64)するまでの時間が短縮される
医療班	携行品のPENTAZEMINやNOCTOCYANINの効果時間が延長される

ほかのプレイヤーのサポート

iDROIDの「REALATIONSHIPS」では、ほかのプレイヤーをサポートする設定を行える。サポートの登録をしておけば、そのプレイヤーのFOBが侵入されたときに、代わりに防衛できるのだ。また、自分がほかのプレイヤーにサポートされた場合も代わりに防衛してもらえるようになる。また、「REALATIONSHIPS」では、サポートしたプレイヤーのほかにも、ランダムで表示されたプレイヤーのFOBの情報を確認可能だ。

◀防衛してもらった場合でも、報酬を受け取れる。

警備設定

FOBを防衛する際の警備状況を設定できる「警備設定」は、iDROIDの「SECURITY SETTINGS」から行う。プラットフォームの甲板ごとに設定でき、「簡易設定」と「詳細設定」から選択可能だ。

簡易設定は5段階の警戒レベルから選ぶだけで簡単に設定できるが、高い警戒レベルを選んだ場合、GMPを大量に消費するので注意。詳細設定は下の項目を自分で細かく指定する上級者向けの設定となっている。

◀設定画面右側では、直近の侵入者の動きを確認できる。

詳細設定で選べる項目(赤字はプラットフォーム全体の警備設定でのみ選択できる)

項目		設定内容
攻撃特性		警備兵が装備する武器や警備装置の種類に関する設定。殺傷と非殺傷のどちらにするかを指定できる
兵士設定	警備兵ランク	FOBミッションで警備兵として配置する警備班スタッフのランクを指定できる
	装備品/警備装置グレード	警備兵が使用する武器やスーツ、警備装置のグレードの上限を指定できる
	距離区分	警備兵が装備する武器の種類に関わる設定。近距離、中距離、遠距離の3種類から指定できる
戦力分配設定	警備兵	甲板に配置する警備兵の数を1~12の間で指定できる
	赤外線センサー	甲板に配置する赤外線センサーの数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する(→P43)
	盗難防止装置	甲板に配置する盗難防止装置の数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する
	カメラ	甲板に配置する監視カメラの数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する
	無人警戒機	甲板に配置する無人警戒機の数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する
	デコイ	甲板に配置するデコイの数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する
	地雷	甲板に配置する地雷の数を指定する。上限数は班機能の「機械警備」のランクで変化する
重点警戒区域		警備兵が重点的に警戒する区域を最大8カ所まで指定できる

警備装置の設定

警備設定で配置を指示できるデコイや地雷は、サポートウェポンを開発すれば同様のものが配置されるが、赤外線センサーや盗難防止装置といった警備装置は、専用のものを開発しなければ配置できない。監視カメラは作戦展開地域に設置されている設備と同様だが、それ以外はFOBミッション独自のものとなる。下を参考に、それぞれの機能を覚えておこう。なお、警備装置はオンラインに接続しないと開発できない。

警備装置の種類

赤外線センサー

赤外線ビームを張り巡らせ、ビームに触れた侵入者を検知して警報を鳴らす。

盗難防止装置

固定兵器やコンテナに設置され、対象がフルトン回収されると警報を鳴らす。

監視カメラ

侵入者を捉えると位置を特定する。これを受け、警備兵は戦闘態勢に移行する。

無人警戒機

空中を浮遊して警戒を行う。カメラが付いており、侵入者を捉えると攻撃を行う。

侵入者への報復

潜入側のプレイヤーがFOBミッション中に見つかると、防衛側のプレイヤーに自身のFOBの位置を知られ、報復のワームホールが開く。これにより、兵士や資源を奪われたプレイヤーは、それらを奪い返すことが可能となる。ただし、ライバルに侵入された直後のFOBは、損害の度合いに応じて4~12時間の間閉鎖されてしまう。なお、相手のFOBに攻め込める期間は自分が受けた被害によって変動する仕組みだ。

◀より多くの兵士や資源を奪い返すことも可能。

エスピオナージレーティングとPFレーティング

オンラインでプレイしていると、プレイヤーの腕前を表す「エスピオナージレーティング」と、マザーベースの発展度合いを表す「PFレーティング」が変動していく。前者はFOBミッションにおけるプレイ評価に応じて増減する「エスピオナージポイント」による格付け、後者はオンライン上で定期的に行われる「仮想リーグ戦」の戦績による格付けだ。なお、仮想リーグ戦の勝敗に応じて得られる「PFポイント」は、スタッフやリソースと交換できる。

◀仮想リーグ戦は自動的、かつ定期的に行われる。

エスピオナージポイントの特徴

- FOBミッションにおいて潜入や防衛に成功したり、相手に損害を与えることで加点される
- FOB防衛において警備兵や固定兵器、コンテナなどが殺害や破壊、回収されると減点される
- エスピオナージポイントが一定の値を超えると階級が上がり、レーティングの表示の左に階級章が付く

仮想リーグ戦の特徴

- 仮想リーグ戦は強さの近いもの同士が自動的にマッチングされ行われる
- 実際に戦闘が行われるのではなく、マザーベース各班のレベルや武器・携行品の開発状況、FOBの警備状況などが数値化され、これをもとに勝敗が決定される
- 一定期間ごとに開催され、戦績に応じてPFレーティングが更新される
- 仮想リーグ戦の勝敗に応じてPFポイントを獲得できる

SYSTEMS | システム

E 出撃準備 GET READY TO MISSION

空中司令室では、iDROIDの「CUSTOMIZE」で武器やバディのカスタマイズ、
ランディングゾーン選択後の出撃準備画面では、装備の変更ができる。
ここではそれぞれのコマンドで何を設定できるかを解説する。

武器や携行品の性能の見方を知る

武器や携行品といった武装には、多くのパラメータが設定されている。パラメータは開発画面やカスタマイズ画面、出撃準備画面など、さまざまな場面で表示されるため、下に掲載している出撃準備画面の見方を覚えておこう。なお、武器や携行品などのデータを379ページから掲載しているので、より詳細な情報を知りたい場合はそちらも参考にしてほしい。

◀装備の選択はパラメータだけでなく、実際に使って確かめることも重要。

出撃準備画面の見方

❶名称とグレード、GMP
名称とグレード。グレードは★の数、または「★1」のように示されており、基本的にはグレードが高いほど性能も高くなる。また、左上のアイコンは、赤いものが殺傷武器。水色のものは非殺傷武器ということを表し、文字はその武器で敵のスタミナをゼロにしたときにどの状態（→P13）にできるかを示している。

❷解説
武器や携行品の解説文。

❸使用コスト
出撃時に消費するGMPやリソース。ただし、弾薬や携行品を消費しなければ、そのぶんのGMPやリソースは空中司令室に戻った際に返還される。

❹サプレッサー耐久力
サプレッサーが壊れるまでの耐久力。

❺弾薬・携行品の数
武器の弾薬や携行品の数。1／7のように、／の左と右に数字がある場合は、左が武器に一度に装填できる弾数、右が残りの携行弾数を示している。

❻基本性能
武器や携行品の性能。詳細は右表参照。

基本性能の各項目の意味

項目	意味
威力	敵兵や車輌、固定兵器などに与えられるダメージ
衝撃力	ダメージを与える相手の防御力と比較して下回っている場合は威力が減退する。大きく下回っているほどより威力が減退するが、衝撃力がどれだけ上回っていても威力は上がらない
貫通力	対象を貫通する能力
連射性能	連続して弾を発射する能力
有効射程	発射した弾が落下しはじめるまでの距離
集弾性能	連射したときに、照準どおりに弾を飛ばす能力
自動照準補正	武器を構えたときに、照準が自動的に敵を捉える範囲
耐久力	ダンボール箱やデコイなどの耐久力。耐久力を超えるダメージを受けると消滅、または爆発する
効果時間	スモークグレネードや電磁ネット地雷（EMN-MINE）の効果時間
バッテリー	義手（→P91）や暗視ゴーグル（NVG）（→P102）を使用する際に消費する。時間経過と操作キャラクターの移動速度に応じて回復する

カスタマイズの種類

iDROIDの「CUSTOMIZE」では、7つのメニューからカスタマイズする対象を選べる。「CUSTOMIZE」自体はメインミッション「2-ダイアモンドの犬」クリア後から利用できるが、「WEAPONS」を開放するにはSIDE OPS「109-新・伝説のガンスミス回収」を達成する必要が、「BUDDIES」内の「D-HORSE」などを開放するには各バディとの親密度を100%にする必要がある。

◀エンブレムのカスタマイズでは、色やパーツの大きさの指定などもできる。

カスタマイズできる項目

項目名	内容
WEAPONS	武器のパーツを変更できる
HELICOPTER	支援ヘリの武装やカラーリングを変更できる
VEHICLES	車輌のカラーリングを変更できる。各車輌個別に変更可能
BUDDIES	D-Horseの装備、D-Walkerの武装を個別にカラーリングを変更できる
EMBLEM	取得しているエンブレムパーツを組み合わせてオリジナルのエンブレムの作成ができる
BASE COLOR	マザーベースやFOBのカラーリングを変更できる
AVATAR	ゲーム開始時に設定したキャラクターの顔つきを変更できる

武器のカスタマイズ

武器のカスタマイズでは、下のような11種類のパーツを組み合わせてオリジナルの武器を仕上げられる。Baseの武器によって変更できるパーツが異なり、アサルトライフルはもっとも幅広くカスタマイズできる。各武器がどのようにカスタマイズできるかは、379ページを参考にしよう。また、取り付けられるパーツは、開発済みの武器に付いているパーツのみとなる。カスタマイズの幅を広げるため、多くの武器を開発しよう。

◀カスタマイズではパーツの取り付けやカラー変更が可能。

カスタマイズパーツの種類

種類	内容
Base	カスタマイズのベースとなる武器。ベースごとに取り付けられるパーツが決まっている
Barrel	集弾性能や有効射程、連射性能などを上げるパーツを取り付けられる
Magazine	装填弾数や携行弾数が変化する
Stock	移動時の安定性や連射時のブレを抑える
Muzzle	つけられるマズルアクセサリーに影響を与えるものの、単体ではとくに効果はないため、気に入ったデザインのものを選んで問題ない
Muzzle Accessory	サプレッサー（消音装置）や連射時の反動を抑えるパーツを取り付けられる。マズルの種類によっては取り付けられない場合がある
Optics 1	ライフルスコープ、測距スコープ、ブースター、ショートスコープといった拡大鏡や、ダットサイト（照準器）を取り付けられる
Optics 2	Optics1にブースターやショートスコープを装備している場合はダットサイトを取り付けられる。Optics1にライフルスコープを用いた場合は取り付け不可
Flash light	闇夜を照らせるフラッシュライトを取り付けられる
Laser Sight	着弾地点へのレーザーが表示されるレーザーサイトを取り付けられる
Underbarrel	アンダーバレル化されているハンドガン、グレネードランチャーの砲身や、発砲時のブレを抑えられるフォアグリップを取り付けられる

操作キャラクターとバディの装備を整える

空中司令室から作戦展開地域のランディングゾーンを指定したあとは、操作キャラクターの「装備品選択」、随伴する「バディ選択」、ランディングゾーン付近に配置する「車輌選択」ができる。メインミッションの目的や自分のプレイスタイルに合わせて、これらの組み合わせを決めていこう。バディは種類によって装備や武装の変更方法が異なっているので、下で確認してほしい。なお、使用する操作キャラクターの変更も可能だが、これはマザーベースの戦闘班に配属しているスタッフからのみ選択可能となっている。

▲出撃時の総コストは、出撃準備画面の下段に表示される。コストを節約したい場合は装備品のグレードを下げるといい。

操作キャラクターの装備

ヘッドオプション

頭にバンダナやバラクラバ(目出し帽)を装備できる。キャラクター選択から変更可能

プライマリウェポン

HIP(腰)とBACK(背中)に装備する。威力が高いものが多いが、音が大きかったりと敵に気づかれやすい。

セカンダリウェポン(銃器)

ハンドガンやサブマシンガンといった銃器。基本的に銃身が短く、屋内での使用に適する。

携行品

ダンボール箱や暗視ゴーグル、薬といった特殊な効果を持つアイテム。

サポートウェポン

ハンドグレネードやデコイ、指向性地雷といった投擲武器や設置武器。

セカンダリウェポン(義手)

スネークが失った腕の代わりに装備している義手。装備中はダッシュパンチができるほか、種類によっては放電したり切り離すことも可能。

スーツ

服装。カムフラージュ効果を高めたり、体力の回復を早める効果がある。キャラクター選択から変更可能。

ツール

双眼鏡やiDROID、フルトン回収装置といった標準装備のアイテム。

バディごとの装備の変更方法

D-Horse

騎乗できるため、移動手段として重宝するほか、背中に隠れて敵をやり過ごすこともできる。装備は、出撃準備画面のバディ選択で「D-Horse」を選択したうえで、「EQUIPMENT」を選べば変更できる。

クワイエット

唯一人間のバディ。精密な狙撃で操作キャラクターを援護するほか、拠点や監視所の偵察も指示できる。装備の変更は、出撃準備画面でバディにクワイエットを選択したあと、「WEAPONS」と「SUIT」で行える。

D-Dog

敵や薬効植物を見つけて位置を特定してくれるほか、スーツを変更すれば攻撃やフルトン回収の指示も出せる。装備の変更は、出撃準備画面でバディにD-Dogを選択したあと、「EQUIPMENT」を選ぼう。

D-Walker

搭乗して高速で移動できるほか、肩や腕に搭載した武装による攻撃を行える。武装の変更は、空中司令室でiDROIDの「CUSTOMIZE」を選択後、「BUDDIES」内の「D-WALKER」を選べばいい。

支援ヘリの武装

支援ヘリの武装の変更は、出撃準備画面ではなく、iDROIDの「CUSTOMIZE」から行える。「Chassis」でヘリ本体の変更、「Main Weapon」「Option」「Armor」で各部位の武装の変更が可能だ。それぞれの武装は、開発を進めることでより強力なものへの変更が可能となり、作戦展開地域でのさらなる活躍が期待できるようになる。ただし、派遣を要請したときのコストも武装に比例して膨大になってしまう。支援ヘリに戦闘能力を求めない場合は、あえてグレードの低い武装のみを選択してコストを抑えておこう。

▲乗降口の横に取り付けられているGATLING-GUNは初期装備のため外すことができないものの、コストもかからない。

▲「Chassis」は高いグレードになると、コストが大きく増加する。GMPを節約する際は、まずここを変更しよう。

車輛の選択

四輪駆動車やトラックといった車輛は、リソースとして保有していれば出撃準備時に選択できる。選択した車輛は、指定したランディングゾーンに配置されるほか、iDROIDの「SUPPLY DROP」から「VEHICLES」を選択すれば、任意の地点に投下させられる。

なお、プレイヤーが派遣を要請した乗り物は、たとえ乗り捨てても作戦展開地域からの離脱時に自動で回収されるため、破壊されないかぎり保有数は減らない。

選択できる車輛の種類

四輪駆動車／トラック

移動手段に使える乗り物。無力化した敵兵や捕虜を乗せて運搬できる。また、トラックは運転席に隠れることも可能。

装甲車

機関砲を装備しており、戦車より移動速度がやや速い。4種類あり、多連装ロケット砲を搭載しているものもある。

戦車

高い戦闘力を持つ車輛。耐久力もかなり高く長期戦に向くが移動速度は遅い。戦車砲と機銃を使用できる。

ロードアウトとスロットセレクタ

操作キャラクターの装備品のセットをロードアウトと呼ぶ。3種類まで登録でき、出撃選択画面にて、L1ボタンかR1ボタンを押すと切り換え可能だ。補給要請時にロードアウトに登録した装備品一式を送ってもらうこともできるので、潜入用や戦闘用など目的に沿った組み合わせを登録しておくと便利だ。また、武器とD-Walkerのカスタマイズには、スロットセレクタという機能があり、ロードアウト同様に武器のパーツの組み合わせや、D-Walkerの武装の組み合わせを3種類まで登録可能となっている。

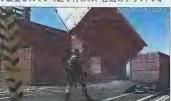
▲D-Walkerは作戦展開地域でも、iDROIDの「BUDDY SUPPORT」から「CHANGE EQUIPMENT」を選択すれば武装を変更できる。

SYSTEMS | システム

F マザーベースとFOB MOTHER BASE and FOB

マザーベースとFOBは、ダイアモンド・ドッグズのスタッフがボスであるスネークをバックアップするための施設。これらの施設でなにができるのかを説明していこう。

マザーベースの活動

マザーベースは、一定時間ごとの未加工資源の入手と加工、武器や携行品などの開発、基地施設の拡張、作戦展開地域における各種支援などの機能を持っている。それぞれの機能は、ストーリーを進めることで設立されていく班で行われ、各班のプラットフォームを増設しスタッフを増やすことで、機能が充実していく仕組みになっている。また、マザーベースへ立ち寄った際には、配置しているスタッフに接触して士気を上げたりマザーベース内の情報を聞くことができるほか、リソースやカセットテープなども入手可能だ。

▲マザーベースにあるコンテナをフルトン回収しても、もともと自分の所有物なため資源は増えず、フルトン回収の費用のぶん損をする。

マザーベースのおもな機能

- GMPや資源を自動的に獲得できる。また、未加工の資源は一定時間ごとに加工される(→P42)
- GMPやリソースを利用して武器や携行品などを開発できる(→P49)
- プラットフォームを増設し、各班に配置できるスタッフの数を増やすことができる(→P39)
- シャワールームでリフレッシュできる(→P48)

スタッフを集める方法

スタッフを集めるには、おもな方法として下の3種類がある。これらを活用して、まずはマザーベースの最大収容人数まで集めてしまおう。そのあとで、能力による選別をしていくといい。なお、フルトン回収で能力が高い仲間を集めたい場合は、アナライザー機能が付いた双眼鏡(→P65)を開発して敵の能力を確認できるようにしておくと厳選しやすい。

◀PFポイントは、班適性が特定のランクを持つスタッフと交換できる。

おもなスタッフの集め方

メインミッションをクリア

メインミッションクリア時にスタッフが加入することがある。なかには、ストーリーに関わる重要人物が仲間になることも。

フルトン回収

敵兵や捕虜はフルトン回収や支援ヘリで救助することで仲間にできる。営倉で一定時間、説得する必要がある人材も。

派遣ミッションやFOBミッションの報酬

派遣ミッションやFOBミッションをクリアして仲間を集める。難度が高いほど、獲得できるスタッフも優秀になる。

スタッフの能力

スタッフの能力には大きく分けて、班に対する班適性とスキルのふたつがある。能力ゲージで示されている班適性は、対応する班に配置したときの適性値となっており、S++>S+>S>A++>A+>A>B>C>D>Eの順でランク付けされる。スキルは開発条件にかかわるものや健康状態（→P40）に影響する能力だ。また、能力ゲージはスタッフの士気（→P40）が高いことや、勲章を獲得することで上昇する仕組みとなっている。

スタッフの能力情報の見方

❶名前
スタッフの名前。名前の下に表示されているアイコンの詳細は下記参照。

アイコン	説明
🔒	解雇できない特別なスタッフ
?	捕虜や行方不明になったスタッフ
🔒	直属契約中のスタッフ（→P40）
旗	派遣中、または操作キャラクターにしているスタッフ

❷能力ゲージ
班適性を表したゲージ。水色の部分はそのスタッフが最初から持つ値、黄色の部分は士気や勲章による補正値を示す。アイコンの詳細は下記参照。

アイコン	説明
剣	戦闘班と警備班の適性
レンチ	研究開発班の適性
六角形	拠点開発班の適性
箱	支援班の適性
電波	諜報班の適性
カプセル	医療班の適性

❸スキル
習得しているスキル。スキルの種類と効果は511ページ参照。

❹習得言語
習得している言語。同じ班にほかの言語を習得しているスタッフがいる場合、その言語を習得することがある。

❺勲章
そのスタッフが獲得している勲章。勲章所持者は能力ゲージが上昇。所持している種類が多いほど大きく上昇する。勲章の種類は以下のとおり。

アイコン	説明
勲章	名誉勲章。FOBミッションの防衛でほかのプレイヤーにトドメを刺したキャラクターが獲得できる
勲章	十字勲章。捕虜となったスタッフや旧マザーベース兵などを回収すると、そのキャラクターが獲得できる
勲章	功労賞。メインミッションや派遣ミッション、FOBミッションに多く参加したキャラクターが獲得できる

❻士気・説得度
スタッフの士気。ゲージが長いほど能力ゲージに補正がかかる。なお、営倉にいるスタッフは士気ではなく説得度となり、最大になると説得が完了する。

❼健康状態
そのスタッフの健康状態（→P40）。を示す。

スタッフの管理

iDROIDの「STAFF MANAGEMENT」では、スタッフの配置や能力の確認、解雇などスタッフの管理ができる。不要なスタッフの解雇や、直属契約の設定もここで行えるのだ。なお、スタッフの配置先は下記のように12種類あるが、このうち営倉については、任意では配置することができない。また、隔離プラットフォームは、ストーリーでイベントが発生したときのみ、配置の変更を行えるようになる。

配置先の種類

配置先	内容
待機室	どの班にも所属しないスタッフが待機する
戦闘班	派遣ミッションに出撃できるほか、操作キャラクターとして選択できる
警備班	FOBを警備する
研究開発班	武器や携行品などの開発を行う
拠点開発班	基地施設の拡張を行う
支援班	作戦展開地域内での補給や攻撃を行う
諜報班	マップに情報を表示したり、索敵を行う
医療班	スタッフの傷病を治療する
診療所	負傷や病気などのスタッフが治療を受ける
営倉 営倉（FOB）	回収した敵兵が入る。説得度が最大になると待機室へ移動し、配置できるようになる ※
隔離プラットフォーム	疫病の感染者を隔離するための施設
戦死 除隊	戦死や解雇などでいなくなったスタッフのリスト。最新の64人まで表示される

※ 営倉（FOB）には、ライバルのFOBから奪ったスタッフが入る。侵入してきたライバルにFOBの最深部への到達を許すと、営倉（FOB）内にいるそのライバルから奪ったスタッフはすべて取り戻されてしまう。

スタッフの健康状態

スタッフが戦闘で負傷したり病気になって健康を害した場合は、自動的に診療所に配置される。また、班に「トラブルメーカー」のスキルを持つスタッフがいる場合、同班内のほかのスタッフを負傷や病気、PTSDにしてしまう可能性がある。戦闘での負傷は避けられないが、「トラブルメーカー」のスキルに対しては、「ムードメーカー」のスキルを持ったスタッフを同じ班内に配置することで、健康状態の変化を抑えることが可能だ。

▲「トラブルメーカー」を持つスタッフはよほど能力が高くないかぎり、極力解雇するか、待機室に配置してしまうのが得策といえる。

スタッフの健康状態の種類

健康状態	内容
健康	とくに問題がない状態
負傷	スキル「トラブルメーカー（暴力）」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる。負傷した敵兵を回収した場合や、派遣ミッションで負傷した場合も同様
病気	スキル「トラブルメーカー（不摂生）」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる
PTSD	スキル「トラブルメーカー（ハラスメント）」を持つスタッフがいると発生。自動的に診療所に送られる

士気と説得度

スタッフの士気が高いほど班適性も高くなる。しかし、これが低いスタッフはマザーベースを離反、除隊してしまう。士気はマザーベースでスネークと接触することで上げられるので、意図的に上げたい場合はひとりひとりに接触を試みよう。また、GMPが赤字になっても徐々に士気が下がっていくため、リソースを売却するなどして対処しよう。なお、営倉にいる兵士は、士気の代わりに説得度が表示されており、時間経過で説得度が上昇して仲間になる仕組みだ。

スタッフの士気の効果と増減の仕組み

» 士気が高ければ班適性に補正がかかり、低い場合はマザーベースから離反する可能性がある

» マザーベースで巡回中のスタッフに接触すると士気が上がり、時間経過によって通常の状態に戻っていく

» GMPがマイナスになっている場合、上記に関わらずスタッフの士気が一定時間ごとに下がっていく

直属契約

直属契約は、お気に入りのスタッフをロックする機能。スタッフリストでL2ボタンを押すとロックでき、派遣ミッションやFOBミッションで死亡したり捕虜になることがなくなるのだ。直属契約できる人数は「現在配置できる最大人数の1／10」と少ない。能力が高いスタッフを優先して直属契約を結ぼう。なお、ミラーやオセロットなどは直属契約できないが、同様の状態となっている。

直属契約したスタッフの特徴

» 派遣ミッションの部隊に編成されなくなり、病気や負傷、PTSDによる死亡や士気の低下による離反がなくなる

» 解雇できなくなり、スタッフ数が最大収容人数を超えても自動的に解雇されることがなくなる

» 一部のスタッフは最初から直属契約されており、解除できない

班機能

戦闘班や支援班といった各班にはレベルがあり、配置しているスタッフの班適性によってそのレベルが決まる。班レベルによってそれぞれの班で得られる班機能のランクが決定され、ランクに応じた効果が発生するのだ。次ページから各班の班レベルに対応した班機能のランクと、得られる効果の詳細を解説している。これらを参考にして、スタッフの配置をしていこう。

◀班機能とそのランクは、iDROIDのマザーベーススモートで確認できる。

戦闘班 GMPの増加やFOB防衛に影響

傭兵派遣(自動派遣)は紛争地域に傭兵として派遣し、定期的にGMPを増加させる。班機能のランクの高さに応じてGMPの獲得量の幅が決まり、実際に得られるGMPはその幅の中からランダムで決まる。また、防衛出動はFOBの防衛にかかわるもので、ランクが高くなるほど、操作キャラクターが殺害あるいは回収されたあとに、べつのキャラクターで再出撃できるようになるまでの時間が短くなる機能だ。

◀戦闘班スタッフの班適性は、派遣ミッションの戦力に影響。

戦闘班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
傭兵派遣(自動派遣)	F	1~8	1日あたりのGMP増加量:20000+(2000~20000からランダム)
	E	9~18	1日あたりのGMP増加量:30000+(3000~30000からランダム)
	D	19~32	1日あたりのGMP増加量:40000+(4000~40000からランダム)
	C	33~50	1日あたりのGMP増加量:50000+(5000~50000からランダム)
	B	51~72	1日あたりのGMP増加量:60000+(6000~60000からランダム)
	A	73~98	1日あたりのGMP増加量:70000+(7000~70000からランダム)
	S	99	1日あたりのGMP増加量:80000+(8000~80000からランダム)
防衛出動	D	14~24	操作キャラクターの再出撃時間:40秒、警備兵の増援出撃時間:65秒、警備兵の最大増援数:8
	C	25~40	操作キャラクターの再出撃時間:32秒、警備兵の増援出撃時間:55秒、警備兵の最大増援数:16
	B	41~60	操作キャラクターの再出撃時間:25秒、警備兵の増援出撃時間:45秒、警備兵の最大増援数:32
	A	61~84	操作キャラクターの再出撃時間:16秒、警備兵の増援出撃時間:30秒、警備兵の最大増援数:48
	S	85~99	操作キャラクターの再出撃時間:0秒、警備兵の増援出撃時間:10秒、警備兵の最大増援数:100

警備班 FOB防衛時の制限時間を短縮できる

ふたつある班機能はどちらもFOBミッションに関わる機能。基地警備は警備装置を開発する際の条件を表す目安、海域封鎖はFOB防衛時における侵入者側の制限時間にかかわり、ランクが高いほど制限時間が短くなる。これらの機能によって、最深部にたどり着くのが難しくなるというものだ。なお、戦闘班の適性がそのまま警備班の適性になり、警備班に配置したスタッフの戦闘班適性が高いほど班レベルも高くなる。

警備班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
基地警備	D	1~24	マザーベースやFOBに警備兵を配置し防衛する
	C	25~40	
	B	41~60	
	A	61~84	
	S	85~99	
海域封鎖	F	1~8	FOB防衛時の制限時間:1800秒
	E	9~18	FOB防衛時の制限時間:1680秒
	D	19~32	FOB防衛時の制限時間:1560秒
	C	33~50	FOB防衛時の制限時間:1440秒
	B	51~72	FOB防衛時の制限時間:1320秒
	A	73~98	FOB防衛時の制限時間:1080秒
	S	99	FOB防衛時の制限時間:600秒

研究開発班 武器や携行品などの開発に関わる

研究開発班の班機能は、すべて開発（→P49）の条件に関わるもので、班機能のランクが高いほどよりグレードの高いものを開発できる。実際には開発物ごとに設定された必要班レベルがあるため、詳細は379ページからのデータで確認してほしい。なお、D-Dog、クワイエット、D-Walkerといったバディの装備の開発に関わる班機能は最初は表示されておらず、各バディが派遣可能になった時点から表示される。

研究開発班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル
開発：武器／携行品	F	1~4
	E	5~13
	D	14~24
	C	25~40
	B	41~60
	A	61~84
	S	85~99
開発：支援ヘリ	E	1~4
	D	5~13
	C	14~24
	B	25~40
	A	41~60
	S	61~99

班機能	ランク	必要班レベル
開発：D-Horse	B	1~13
	A	14~24
	S	25~99
開発：D-Dog	B	1~13
	A	14~24
	S	25~99
開発：クワイエット	C	1~13
	B	14~24
	A	25~40
	S	41~99

班機能	ランク	必要班レベル
開発：D-Walker	E	1~13
	D	14~24
	C	25~40
	B	41~60
	A	61~84
	S	85~99
開発：警備装置	D	1~24
	C	25~40
	B	41~60
	A	61~84
	S	85~99

拠点開発班 資源の入手・加工とプラットフォーム増設時間の短縮

拠点開発班は、資源の入手や加工、プラットフォームの増設に影響する班機能を持つ。資源開発（自動採掘）は自動的に資源を入手する機能で、ランクが上がると入手できる資源の量が増えていく。資源加工は未加工の資源を一定周期で加工済み資源に変える機能。プラットフォーム増設は、プラットフォームの増設時間に影響し、機械警備は警備設定で警備装置を設置できる数を左右する。核兵器開発はメインミッション「31-サヘラントロプス」クリア後から利用できる機能で、核兵器の開発と廃棄が可能となる。

拠点開発班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
資源開発（自動採掘）	F	1~8	1日あたりの資源入手量（※）:6000
	E	9~18	1日あたりの資源入手量（※）::6500、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
	D	19~32	1日あたりの資源入手量（※）::7000、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
	C	33~50	1日あたりの資源入手量（※）::7500、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
	B	51~72	1日あたりの資源入手量（※）::8500、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
	A	73~98	1日あたりの資源入手量（※）::9000、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
	S	99	1日あたりの資源入手量（※）::10000、マイナーメタル、プレシャスメタルの入手確率アップ
資源加工	F	1~4	資源の加工間隔:60分
	E	5~13	資源の加工間隔:48分
	D	14~24	資源の加工間隔:36分
	C	25~40	資源の加工間隔:25分
	B	41~60	資源の加工間隔:20分
	A	61~84	資源の加工間隔:18分
	S	85~99	資源の加工間隔:15分
プラットフォーム増設	F	1~8	—
	E	9~18	プラットフォームの増設時間を90%にする
	D	19~32	プラットフォームの増設時間を80%にする
	C	33~50	プラットフォームの増設時間を70%にする
	B	51~72	プラットフォームの増設時間を60%にする
	A	73~98	プラットフォームの増設時間を55%にする
	S	99	プラットフォームの増設時間を50%にする

※ ゲーム内時間で1日経過したときの入手量。なお PHANTOM CIGARを使用した分の時間はカウントされない。

[illegible]	ランク	必要[illegible]レベル	効果
FOB建設	F	1~8	—
	E	9~18	
	D	19~32	
	C	33~50	—
	B	51~72	—
	A	73~98	—
	S	99	
機械警備	F	1~4	警備装置を設置可能にする
	E	5~13	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
	D	14~24	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
	C	25~40	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
	B	41~60	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
	A	61~84	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
	S	85~99	警備装置の設置上限数アップ(下記参照)
核兵器開発	F	1~8	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:36時間
	E	9~18	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:33時間
	D	19~32	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:30時間
	C	33~50	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:27時間
	B	51~72	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:24時間
	A	73~98	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:21時間
	S	99	核兵器の開発、または廃棄にかかる時間:18時間

機械警備で各プラットフォームに設置できる警備装置の数

ランク	[illegible]	[illegible]	[illegible]	監視カメラ	無人警戒機	デコイ	[illegible]
F	司令部プラットフォーム:第1甲板	1	1	1	1	1	1
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	1	1	1	1	1	1
	その他のプラットフォームの第1甲板	1	1	1	1	1	1
	各プラットフォームの第2~4甲板	1	1	1	1	1	1
E	司令部プラットフォーム:第1甲板	1	2	2	1	2	2
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	1	2	2	1	2	2
	その他のプラットフォームの第1甲板	1	2	2	1	2	[illegible]
	各プラットフォームの第2~4甲板	1	1	2	1	2	2
D	司令部プラットフォーム:第1甲板	2	3	3	1	4	4
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	2	6	3	1	4	4
	その他のプラットフォームの第1甲板	2	3	3	1	4	4
	各プラットフォームの第2~4甲板	2	2	3	1	4	4
C	司令部プラットフォーム:第1甲板	2	4	4	1	6	6
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	2	10	4	1	6	6
	その他のプラットフォームの第1甲板	2	4	4	1	6	[illegible]
	各プラットフォームの第2~4甲板	2	4	4	1	6	[illegible]
B	司令部プラットフォーム:第1甲板	3	5	5	2	8	8
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	3	14	5	2	8	8
	その他のプラットフォームの第1甲板	3	4	5	2	8	8
	各プラットフォームの第2~4甲板	3	6	5	2	7	7
A	司令部プラットフォーム:第1甲板	4	6	6	3	10	10
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	4	1[illegible]	6	3	10	10
	その他のプラットフォームの第1甲板	4	4	6	3	10	10
	各プラットフォームの第2~4甲板	4	8	6	2	8	8
S	司令部プラットフォーム:第1甲板	5	6	8	4	12	12
	拠点開発プラットフォーム:第1甲板	5	22	8	4	12	12
	その他のプラットフォームの第1甲板	5	4	8	4	12	12
	各プラットフォームの第2~4甲板	5	10	7	2	9	9

支援班 支援要請や通訳といった支援を担う

おもに支援要請（→P54）に関わる班機能がそろう。そのほかではフルトン回収の成功率を上げたり、弾薬や装備品の補給を指示したときの到着までの時間が早くなる効果もある。同時通訳は、ロシア語、パシュトー語、アフリカーンス、キコンゴの4種類が存在し、対応する「通訳」スキルを所持しているスタッフを支援班に配置することで利用可能となる。なお、これらのスキルを持つスタッフはSIDE OPSの1～4で回収できる

支援班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
後方支援:フルトン回収	F	1~8	―
	E	9~18	悪天候時のフルトン回収成功率:10%アップ ※
	D	19~32	悪天候時のフルトン回収成功率:20%アップ ※
	C	33~50	悪天候時のフルトン回収成功率:30%アップ ※
	B	51~72	悪天候時のフルトン回収成功率:40%アップ ※
	A	73~98	悪天候時のフルトン回収成功率:50%アップ ※
	S	99	悪天候時のフルトン回収成功率:60%アップ ※
後方支援:派遣・補給	F	1~4	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:21秒
	E	5~13	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:18秒
	D	14~24	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:15秒
	C	25~40	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:12秒
	B	41~60	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:9秒
	A	61~84	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:6秒
	S	85~99	バディや補給物資、車輌の投下開始時間:3秒
戦闘支援	E	9~18	戦闘支援の準備時間:18秒
	D	19~32	戦闘支援の準備時間:15秒
	C	33~50	戦闘支援の準備時間:12秒
	B	51~72	戦闘支援の準備時間:9秒
	A	73~98	戦闘支援の準備時間:6秒
	S	99	戦闘支援の準備時間:3秒
戦闘支援:砲撃	E	9~18	砲撃の回数:2
	D	19~32	砲撃の回数:4
	C	33~50	砲撃の回数:6
	B	51~72	砲撃の回数:8
	A	73~98	砲撃の回数:10
	S	99	砲撃の回数:12
戦闘支援:スモーク散布	D	14~24	スモーク散布の効果時間:18秒
	C	25~40	スモーク散布の効果時間:27秒
	B	41~60	スモーク散布の効果時間:36秒
	A	61~84	スモーク散布の効果時間:45秒
	S	85~99	スモーク散布の効果時間:54秒
戦闘支援:催眠ガス散布	D	19~32	催眠ガス散布の効果範囲:半径6m
	C	33~50	催眠ガス散布の効果範囲:半径9m
	B	51~72	催眠ガス散布の効果範囲:半径12m
	A	73~98	催眠ガス散布の効果範囲:半径15m
	S	99	催眠ガス散布の効果範囲:半径18m
戦闘支援:チャフ散布	C	25~40	チャフ散布の効果時間:18秒
	B	41~60	チャフ散布の効果時間:24秒
	A	61~84	チャフ散布の効果時間:30秒
	S	85~99	チャフ散布の効果時間:36秒
戦闘支援:天候操作	S	33~99	支援要請により作戦展開地域の天候を操作できるようになる
通訳支援:ロシア語、パシュトー語、アフリカーンス、キコンゴ	S	1~99	対応した言語の同時通訳が可能になる。ランクはSのみ存在する

※ 悪天候（曇り、雨、霧、砂嵐）による成功率のマイナスされに対してのみ効果を発揮し、晴れのときの成功率を超えることはない。

諜報班 敵やリソースなどさまざまな情報を通達

班ランクを上げることで、マップにゴミ箱やトイレの位置情報を追加したり、天候の変化を事前に伝えてくれる。敵がいる予測地点もマップに表示してくれるため、潜入時にどこを警戒すればいいかの見当をつけやすくなる。また、警備情報はFOBの警備設定で、重点警備する地点を最大8ヵ所まで増やせるため、最大まで設定しておけば潜入したプレイヤーを発見しやすくなる。

なお、情報収集の班機能でマップに追加される裏道の情報は、実際の地形の外観からは判別しにくいが、通り抜けることができる地形が表示される。

▲画面中央の点線が裏道。このルートを知っていれば、陸路を移動する際に大きく時間短縮ができる。

諜報班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
情報収集	F	1~4	マップ情報追加: 【アフガニスタン:カブール北方】道路、【アンゴラ・ザイール国境地帯】道路
	E	5~13	マップ情報追加:【アフガニスタン:カブール北方】ゴミ箱+トイレ
	D	14~24	マップ情報追加:【アフガニスタン:カブール北方】裏道
	C	25~40	マップ情報追加:【アフガニスタン:カブール北方】クラック、【アンゴラ・ザイール国境地帯】ゴミ箱+トイレ
	B	41~60	マップ情報追加: 【アフガニスタン:カブール北方】裏道が追加で表示、【アンゴラ・ザイール国境地帯】裏道
	A	61~84	マップ情報追加:【アンゴラ・ザイール国境地帯】クラック
	S	85~99	マップ情報追加:【アンゴラ・ザイール国境地帯】裏道が追加で表示
索敵	F	1~8	予測範囲の更新間隔:21秒
	E	9~18	予測範囲の更新間隔:18秒、予測範囲の縮小
	D	19~32	予測範囲の更新間隔:15秒、予測範囲の縮小
	C	33~50	予測範囲の更新間隔:12秒、予測範囲の縮小
	B	51~72	予測範囲の更新間隔:9秒、予測範囲の縮小
	A	73~98	予測範囲の更新間隔:6秒、予測範囲の縮小
	S	99	予測範囲の更新間隔:3秒、予測範囲の縮小
植物探知	E	9~18	薬効植物の探知範囲:10m
	D	19~32	薬効植物の探知範囲:15m
	C	33~50	薬効植物の探知範囲:20m
	B	51~72	薬効植物の探知範囲:25m
	A	73~98	薬効植物の探知範囲:30m
	S	99	薬効植物の探知範囲:35m
気象情報	E	5~13	天候変化の通知タイミング:6秒前
	D	14~24	天候変化の通知タイミング:12秒前
	C	25~40	天候変化の通知タイミング:18秒前
	B	41~60	天候変化の通知タイミング:24秒前
	A	61~84	天候変化の通知タイミング:30秒前
	S	85~99	天候変化の通知タイミング:36秒前
警備情報	F	1~8	重点警備地点の設定上限数:2
	E	9~18	重点警備地点の設定上限数:3
	D	19~32	重点警備地点の設定上限数:4
	C	33~50	重点警備地点の設定上限数:5
	B	51~72	重点警備地点の設定上限数:6
	A	73~98	重点警備地点の設定上限数:7
	S	99	重点警備地点の設定上限数:8

医療班 負傷したスタッフや回収した敵兵士を治療する

派遣ミッションで負傷したスタッフや、「トラブルメーカー」のスキルで健康を害したスタッフを治療する班。救急救命処置の機能は瀕死の敵兵をフルトン回収する際の成功率に影響するもので、ランクが上がるほど対象に対するフルトン回収の成功率が上がる。治療のランクは診療所に配置されたスタッフの傷病（負傷／病気／PTSD）が完治するまでの時間に影響するもの。傷病の度合いは最大7段階あり、12分ごとに、班機能のランクごとに設定された回復確率に応じて1段階下がり、段階がゼロになると健康に戻る仕組みだ。

▲救急救命処置のランクがA以上で、かつ義手の+ PRECISION 1を開発済みなら、瀕死の敵兵をフルトン回収しても失敗しなくなる。

医療班の班機能

班機能	ランク	必要班レベル	効果
救急救命処置	F	1~8	―
	E	9~18	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:10%アップ ※
	D	19~32	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:20%アップ ※
	C	33~50	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:30%アップ ※
	B	51~72	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:40%アップ ※
	A	73~98	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:50%アップ ※
	S	99	瀕死の敵兵のフルトン回収成功率:60%アップ ※
治療	F	1~4	傷病の回復確率:50%
	E	5~13	傷病の回復確率:55%
	D	14~24	傷病の回復確率:60%
	C	25~40	傷病の回復確率:70%
	B	41~60	傷病の回復確率:80%
	A	61~84	傷病の回復確率:90%
	S	85~99	傷病の回復確率:100%

※:瀕死による成功率のマイナス分に対してのみ効果を発揮し、睡眠や気絶のときの成功率を超えることはない。

プラットフォームの増設

マザーベースとFOBのプラットフォームは、GMPとリソースを消費して甲板を増設することで、各班に配置できるスタッフの人数を増やすことができる。各プラットフォームの甲板は最大4つまで増設でき、最大で700人まで配置可能だ。FOB1～2を含めると最大2100人まで配置可能となるため、班レベルを上げやすくなる。なお、増設の指示を出してから甲板数が増えるまでは、一定時間待つ必要がある。

◀甲板数が増えると、マザーベースやFOBの形も変わる。

収容人数増加のルール

» 司令部プラットフォームは甲板数が1の時点で警備班スタッフを25人、それ以外の班のスタッフを各30人配置できる

» 司令部プラットフォームを増設するたび、警備班に配置できるスタッフが25人、それ以外の班に配置できるスタッフが5人ずつ増加する（最大700人）

» 司令部以外のプラットフォームを増設すると、対応する班に配置できるスタッフがひとつ目の甲板は10人、ふたつ目以降の甲板は15人増加する

プラットフォームの甲板数と収容人数

甲板数		1	2	3	4
司令部プラットフォームの最大収容人数	警備班以外	各30	各35	各40	各45
	警備班	25	50	75	100
最大収容人数（司令部以外）		10	25	40	55

[ ] マザーベースとFOBの増設コスト（[燃料資源]は燃料資源、[生物資源]は生物資源、[コモンメタル]はコモンメタル、[マイナーメタル]はマイナーメタルを示す）

プラットフォーム	甲板数	マザーベース 必要コスト	マザーベース 時間(h)	FOB1 必要コスト	FOB1 時間(h)	FOB2 必要コスト	FOB2 時間(h)
司令部	1	—	—	—	—	-	
	2	9万GMP [マイナーメタル]1000 [燃料資源]1000	2	90万GMP [マイナーメタル]9000 [燃料資源]9000	4	324万GMP [マイナーメタル]36000 [燃料資源]36000	72
	3	18GMP [マイナーメタル]2000 [燃料資源]4000	2	162万GMP [マイナーメタル]24200 [燃料資源]24200	7	441万GMP [マイナーメタル]58800 [燃料資源]58800	96
	4	24万GMP [マイナーメタル]10000 [燃料資源]20000	2	249万GMP [マイナーメタル]45600 [燃料資源]45600	23	499万2000GMP [マイナーメタル]102400 [燃料資源]102400	120
戦闘班 研究開発班 諜報班	1	4万GMP [コモンメタル]1000 [燃料資源]1000	1	18万GMP [コモンメタル]5400 [燃料資源]5400	1	72万GMP [コモンメタル]6000 [燃料資源]6000	6
	2	12万GMP [コモンメタル]4000 [燃料資源]4000	2	20万GMP [コモンメタル]12800 [燃料資源]12800	2	98万GMP [コモンメタル]22400 [燃料資源]22400	12
	3	24万GMP [コモンメタル]18000 [燃料資源]18000	3	22万GMP [コモンメタル]17000 [燃料資源]17000	8	128万GMP [コモンメタル]64000 [燃料資源]64000	72
	4	40万GMP [コモンメタル]48000 [燃料資源]48000	5	72万GMP [コモンメタル]72000 [燃料資源]72000	16	162万GMP [コモンメタル]108000 [燃料資源]108000	96
拠点開発班 医療班	1	4万GMP [生物資源]1000 [燃料資源]1000	1	18万GMP [生物資源]5400 [燃料資源]5400	1	72万GMP [生物資源]6000 [燃料資源]6000	6
	2	12万GMP [生物資源]4000 [燃料資源]4000	2	20万GMP [生物資源]12800 [燃料資源]12800	2	98万GMP [生物資源]22400 [燃料資源]22400	12
	3	24万GMP [生物資源]18000 [燃料資源]18000	3	22万GMP [生物資源]17000 [燃料資源]17000	8	128万GMP [生物資源]64000 [燃料資源]64000	72
	4	40万GMP [生物資源]48000 [燃料資源]48000	5	72万GMP [生物資源]72000 [燃料資源]72000	16	162万GMP [生物資源]108000 [燃料資源]108000	96
支援班	1	4万GMP [コモンメタル]1000 [生物資源]1000	1	18万GMP [コモンメタル]5400 [生物資源]5400	1	72万GMP [コモンメタル]6000 [生物資源]6000	6
	2	12万GMP [コモンメタル]4000 [生物資源]4000	2	20万GMP [コモンメタル]12800 [生物資源]12800	2	98万GMP [コモンメタル]22400 [生物資源]22400	12
	3	24万GMP [コモンメタル]18000 [生物資源]18000	3	22万GMP [コモンメタル]17000 [生物資源]17000	8	128万GMP [コモンメタル]64000 [生物資源]64000	72
	4	40万GMP [コモンメタル]48000 [生物資源]48000	5	72万GMP [コモンメタル]72000 [生物資源]72000	16	162万GMP [コモンメタル]108000 [生物資源]108000	96

FOBの建設

メインミッション「22-プラットフォーム奪還」をクリアすると、ダイアモンド・ドッグスの前線基地となるFOB（Forward Operating Base）を、「北太平洋」「南太平洋」「北大西洋」の3つの海域から選んで建設できる。FOBにはマザーベースと同様のプラットフォームがあり、これらを増設すると資源の入手量や加工量が増えたり、各班に配置できるスタッフが増えるほか、FOBミッションのプレイが可能となる。

FOBの特徴

- 自動採掘される未加工の資源の量が増える。この量はFOBを建設した海域によって変化する
- 資源の加工量が30%増える
- スタッフの最大収容人数が増える。また、マザーベース同様にプラットフォームを増設できる
- FOBミッションでほかのプレイヤーに侵入される場合がある

FOBの建設と移設

FOBは、ひとつめは無料、ふたつめ以降はMBコインを消費することで建設できる（MBコインはログインボーナスでもらえたり、PS Storeで購入可能）。建設する際は海域を選ぶことになるが、これによって得られる資源の量や種類が変化する。基本的に資源の入手量が多い海域ほど、消費するMBコインも多くなる傾向にあるなお、一度建設したFOBは、MBコインを使ってべつの海域に移設することもできる。

◀FOBの移設にかかるMBコインは建設時より少ない。

FOBを建設できる海域とその特徴（無料で建設できるFOBは赤字の海域にのみ建設可能）

海域	特徴
中央大西洋海嶺	資源の自動採掘量が多く、なかでも燃料資源の採掘量が多い
ハワイ諸島東方	資源の自動採掘量が多く、なかでも生物資源の採掘量が多い
南大西洋	資源の自動採掘量がやや多く、すべての資源をバランスよく採掘できる
インド洋	マイナーメタルとプレシャスメタルを採掘できない代わりに、ほかの資源を多く採掘できる
北太平洋	資源の自動採掘量は少ないが、プレシャスメタルの採掘量がやや多い
南太平洋	資源の自動採掘量は少ないが、マイナーメタルの採掘量がやや多い
北大西洋	資源の自動採掘量は少ないが、すべての資源をバランスよく採掘できる

シャワールームについて

甲板に設置されているシャワールームを利用すると、汚れを落とせるとともに、リフレックス・モードの持続時間の延長、フルトン回収の成功率の上昇、体力の最大値の上昇の3つの効果を得られる。ただし、これらはゲーム中で1日経過するたびに効果が落ちていき、5日経過すると完全に効果がなくなる。マザーベースに立ち寄った際は利用しておこう。

シャワーを浴びたときの効果

- リフレックス・モードの持続時間が0.5秒延長
- フルトン回収の成功率が5%上昇
- 体力の最大値が10%上昇

◀シャワールームに近づくとアイコンが表示され、△ボタンで利用できる。

◀シャワーを浴びずに時間が経つと、頭の周りに虫が飛ぶようになる。

G 開発 DEVELOPMENT

開発はスネークやバディを強化するための重要な要素だ。
ゲームを有利に進めるうえで必要不可欠な知識なので、
開発の仕組みを知り、目的のものをスムーズに作れるようにしよう。

開発は必要なものを優先する

メインミッション「2-ダイアモンドの犬」で開発のチュートリアルを受けると、以降iDROIDが使用できるタイミングであれば好きなときに開発の指示を出せるようになる。さまざまな武器や携行品を開発できるので、どんどん進めていこう。また、以下開発例のように、開発物が完成したあとは、そこからさらにグレードが上のものを開発したり、特性が違うものに派生したりもする。これらをすべて開発しようとするとGMPやリソースが大量に必要となるため、まずは必要なものから優先して開発していこう。

▲GMPやリソースは足りなくなりがち。一度クリアしたメインミッションや派遣ミッションを繰り返しクリアして稼いでいこう。

開発の例（MACHT 37系の場合）

開発にかかる時間

グレード1と2のものは開発に時間はかからないが、グレード3以上になると、開発を指示してから実際に完成するまでに時間の経過を待つ必要がある。開発にかかる時間はグレードが上がるほど長くなっていくので、主力で使う武器などは条件が整い次第、開発を指示していくと時間の効率がいい。なお、一度に開発を指示できるのは10種類までとなっている。

◀開発にかかる時間は、ゲームのプレイ中のみカウントされる。

開発物のグレードと完成までにかかる時間

グレード	1	2	3	4	5	6	7
時間	0分	0分	18分	36分	1時間12分	2時間24分	3時間36分

H 戦闘概要 COMBAT GUIDE

敵の拠点や監視所への潜入は、敵の行動を見極めたり、
カムフラージュ効果(→P15)を最大限に利用することなどが必須。
ここでそれらの概要を把握して、潜入に役立てよう。

敵の態勢の変化

敵はそれぞれ持ち場を見張ったり巡回したりしている。これらの行動は現在敵が敷いている態勢によって下のように変化する。敵に気づかれないように潜入して通常警備態勢のまま目的を達成するのがベストだが、完全に見つからないのは困難。ときにはサプレッサー付きの銃やCQCなどで無力化したり、敵の注意をほかに引き付けて目的地へのルートの警備を手薄にする、といった方法も利用していくことになる。

◀通常警備態勢中は敵同士で会話をはじめることも。

敵の態勢の変化

通常警備態勢

拠点内やその周辺を警備している態勢。異常を発見すると調べるために移動するが、あやしい痕跡がなければもとの場所へもどる。

警戒態勢

通常警備態勢中、潜入の痕跡などを発見した場合、警戒態勢となる。周囲に注意を払うようになり、潜入の難度が上がる。

戦闘態勢

操作キャラクターが発見されたときの敵の態勢。攻撃してくるだけでなく、状況に応じて増援を要請したり固定兵器を使用してくる。

捜索態勢

戦闘態勢で一定時間敵が操作キャラクターを発見できないと、この態勢へ移行。ほとんどの敵が付近の捜索(クリアリング)を行う。

- 通常警備態勢 → 警戒態勢：異常発見
- 警戒態勢 → 通常警備態勢：異常なし
- 通常警備態勢 → 戦闘態勢：操作キャラクターを発見
- 警戒態勢 → 戦闘態勢：操作キャラクターを発見
- 捜索態勢 → 戦闘態勢：操作キャラクターを発見
- 戦闘態勢 → 捜索態勢：一定時間 姿を視認できない
- 捜索態勢 → 警戒態勢：発見できなかった

発見されても直後に敵を無力化すれば戦闘態勢への移行を防げる

敵兵は操作キャラクターを発見すると戦闘態勢に移行するが、戦闘態勢がしかれるまでに少しだけ間がある。下のように、敵兵が仲間に呼びかけ、敵全体に情報が伝わることで態勢が変化するのだ。呼びかけさえされなければ戦闘態勢へは移行しないため、見つかってもすぐに敵を無力化すればことなきを得られる。ちなみに、敵兵の近くで音を発しても、こちらの姿を視認されなければ警戒態勢になるだけで済む。

◀戦闘態勢になってしまったら屋内に身を隠すのも有効。

戦闘態勢へ移行するまでの流れ

異常を発見

物音に気づいたり、遠くに何かを見つけた敵は頭に「!」マークが浮かび、そのあと異常を発見した場所へ向かう。

》

操作キャラクターを発見

操作キャラクターが発見されるとリフレックス・モードが発動。このあと敵はほかの仲間への呼びかけと戦闘行動を行う。

》

戦闘態勢へ移行

敵が仲間への呼びかけに成功すると、操作キャラクターの存在が伝わり、戦闘態勢へ移行。付近の敵が全員攻撃してくる。

敵兵の視覚と聴覚

敵兵は正面に視覚範囲を持ち、近い間合いでこの範囲に入ると発見されてしまう。音を立てずに移動していても見つかる場合は、基本的にこの範囲に入っているのが原因だ。できるだけ敵の正面から近づくのは避けながら移動していこう。また、聴覚範囲は敵の全周にあるが、銃声のような大きな音を立てないかぎり、そうそう見つかることはない。

◀サーチライトで照らされている場合は、離れていても気づかれる。

敵兵の視覚と聴覚の概念図

敵兵の視覚は扇状だが、遠距離視界だけは長方形に細長く伸びている。視覚で異常を発見できるのは約70mまでで、距離によって右上の表のように4段階の反応がある。聴覚に関しては、距離と発した音の大きさによって気がつかれるかが決まり、銃声や爆発音といった大きな音は遠くからでも気づかれてしまう。

敵が視覚で異常に気づく距離(晴れ、昼間の場合)

段階	距離	おもな特徴
遠距離視界	約70m	基本的にしゃがんでいれば移動しても異常に気づかない
中距離視界	約45m	しゃがみ移動でも異常に気づく。匍匐移動では反応されない
近距離視界	約20m	しゃがみ移動で発見される。匍匐移動でも反応される
発見距離視界	約10m	匍匐していても発見される。ステルスモード中は約8mまで距離が縮まる

敵が聴覚で異常に気づく距離(晴れ、昼間の場合)

距離	音の発生源
約160m	銃声や爆発音
約60m	D-Dogのコマンド「吠えろ」、フルトン回収に抵抗し暴れる兵士の声
約30m	馬の足音、ダッシュ中の足音
約15m	空マガジン
約9m	走り中の足音
約4.5m	しゃがみ移動中の足音

敵兵の種類

敵兵には3種のタイプがある。拠点や監視所を警備している通常の兵士に加え、拠点や監視所のあいだを巡回しているLRRP兵、スカルズという特殊部隊が現れたときに出現する傀儡兵がいる。このうち、通常の兵士とLRRP兵は武装や戦闘行動などはほぼ共通だが、LRRP兵は異常を発見した際に、付近の通信施設の有無に左右されず応援要請ができるという特徴がある。傀儡兵は尋問ができないうえ、体力やスタミナに対するダメージを70%カットする。ただし動きは遅いため、ヘッドショットを狙って無力化していこう。

敵兵の種類

通常の兵士

基本となる敵兵。さまざまな装備をした兵士が存在する。地域によって名称は異なるが、行動に大きな違いはない。

LRRP兵

特定の拠点や監視所に常駐せず、長距離を移動する兵士。こちらを発見すると近くの拠点や監視所に連絡を入れる。

傀儡兵

スカルズの傀儡となった兵士。武器による攻撃はせず素手で攻撃してくる。また、ダメージを70%カットする特性がある。

敵兵の装備

傀儡兵以外の敵兵は、アサルトライフルやショットガン、マシンガンなど多様な武器を装備している。装備は敵の警戒状況と連動しており、戦闘警戒が低いうちはアサルトライフルやサブマシンガン、戦闘警戒が高くなるとショットガンやマシンガンといった、より強力な武器を持っている兵士が増えていく。また、武器以外にも以下のように、暗視ゴーグルやボディーアーマーといった装備をしている兵士も存在する。

◀武器を落とした場合は懐のハンドガンを使用することも

敵兵士の武器以外の装備

暗視ゴーグル

夜間でも昼間と同様の視界になる。夜間のみ敵が装備していることがある。

ガスマスク

煙幕や睡眠ガスなどの煙を受けても咳き込まなくなる。視界を遮る効果は有効。

ヘルメット

頭部への攻撃を一定ダメージぶん防ぎ、麻酔銃やゴム弾での攻撃を無効にする

ボディーアーマー

胴体に装備している防弾服。胴体へ攻撃を受けたときのダメージを軽減する。

ライオットスーツ

全身を覆う装甲服。高い防御力を誇るが、頭、腕、脚の装甲は破壊可能。

フラッシュライト

装備している銃に付いたフラッシュライト。戦闘中に使用して目くらましをしてくる。

報復の連鎖(敵警戒状況の変化)

報復の連鎖はプレイヤーの行動への対策として敵が強化されていくもの。プレイヤーへの警戒は8種類(そのうち2種類は画面には表示されない)あり、対応する行動を繰り返していると警戒レベルが上昇していく。反対に、対応する行動をとらなければ、警戒レベルは下がっていく。また、レスポンスの派遣ミッション(→P30)をクリアすることで一時的に敵の装備や設備の供給を絶つこともできる。

敵の警戒の種類とその影響

[illegible]	[illegible]	敵の対応
フルトン回収警戒	フルトン回収をひんぱんに行う	フルトン回収を目撃した敵が、回収を阻止する頻度が上がる
ヘッドショット警戒	ヘッドショットをひんぱんに行う	ヘルメットを装備した敵が多くなる
隠密警戒	警戒されずに敵を無力化する	デコイや地雷、監視カメラを設置する。警戒行動が強化され、睡眠や気絶からの回復速度が上昇する
戦闘警戒	戦闘を多く行う	ショットガンやマシンガン、シールドを装備した敵が多くなる。また、敵兵の体力が増加、射撃の命中率が上昇、敵兵や車輌、戦闘ヘリの増援回数が増加する
夜間警戒	夜間にミッションを行う	敵兵がフラッシュライトや暗視ゴーグルを装備する
狙撃警戒	遠距離からの攻撃をひんぱんに行う	スナイパーライフルを装備した敵が多くなる
スモーク警戒	スモークグレネードや睡眠ガスグレネードによる攻撃をひんぱんに行う	ガスマスクを装備した敵が多くなる
車輌・支援ヘリ警戒	車輌や支援ヘリでの攻撃をひんぱんに行う	ミサイルを装備した敵が多くなる

リフレックス・モード

通常警備態勢または警戒態勢中に敵に発見されると、一定時間動きや音声がスローになる。これがリフレックス・モードだ。動きが遅くなることで銃撃を命中させやすくなるので、できるだけヘッドショットを狙っていこう。なお、持続時間は武器を構えると延長される。

◀自分の動作もスローになる。リロード中はとくに危険だ。

通常時は延長ぶんを合計しても約8秒だが、マザーベースでシャワーを浴びたり、義手の+ MOBILITY 1を開発すればさらに延長できる。また、敵に見つかった場合のほかに、携行品のACCELERAMINを使ってリフレックス・モードを発動させることも可能だ。

リフレックス・モードの持続時間(武器構え時)

状況	持続時間
通常時	8秒
シャワールームの効果	+0.5秒
義手の+ MOBILITY 1を開発	+2秒
ACCELERAMINのグレード3を使用 ※	10秒
ACCELERAMINのグレード4~5を使用 ※	12秒
ACCELERAMINのグレード6を使用 ※	14秒

※:ACCELERAMIN使用時は武器を構えても持続時間の延長はない。

拠点や監視所の制圧

拠点や監視所に駐留している敵のすべてを、殺害やフルトン回収するなどして排除するか、睡眠や気絶、ホールドアップさせるなどして無力化すれば、その拠点や監視所を制圧したとみなされて英雄度を得られる。さらに、各拠点・監視所を制圧したときはそれぞれに対応したエンブレムパーツが得られるのだ。また、いずれかの拠点・監視所を初めて制圧したときに、「制圧」のトロフィーを獲得できる。

◀拠点以外のLRRP兵や増援は制圧の条件に影響しない。

作戦展開地域への支援要請

iDROIDの「FIRE SUPPORT」では、指定した地点に砲撃するなどの戦闘支援を要請できる。「FIRE SUPPORT」には砲撃やスモーク散布など5種類があり、支援班の班レベルが上がることで種類が増えていく。そのうち4種類は下に挙げた攻撃、もうひとつは天候の操作をする支援だ。どれも非常に便利だが、メインミッション中に利用するとクリアランクがA以下になることを覚えておこう。

戦闘支援の種類

BOMBARDMENT（砲撃）

指定地点への砲撃を要請し、屋外の兵士や兵器を一網打尽にする。攻撃範囲が広いため、自身が巻き込まれないように指定地点から退避しよう。

SMOKE（スモーク散布）

指定地点に煙幕を張る。ガスマスクを付けていない敵は咳き込み、こちらに気づかないため、そのスキに無力化したり、見つかることなく潜入が可能となる。

SLEEPING GAS（催眠ガス散布）

指定地点へ催眠ガスを散布する。一度に複数の敵を睡眠状態にでき、安全に潜入したい場合に有効だ。自身も巻き込まれるので退避するのを忘れずに。

CHAFF（チャフ散布）

電子機器をかく乱させるチャフを散布する。監視カメラが一時的に機能を停止するほか、敵の通信も妨害できる。さらに、誘導ミサイルもかく乱可能。

支援ヘリの要請

支援ヘリには、「PICK UP」と「ATTACK」のふたつの要請を出せる。「PICK UP」は作戦展開地域から空中司令室へ脱出する際に使うもので、ランディングゾーンを指定して支援ヘリを呼び、到着したヘリに乗り込むと空中司令室へ移動する。ただし、ランディングゾーン付近に敵が多い場合は、敵への攻撃を行い、安全を確保してから降下する。「ATTACK」は指定地点に支援ヘリが到着したあと、付近の敵を自動的に攻撃するもので、敵を一掃したあとはランディングゾーン上空で待機する。

「PICK UP」により支援ヘリが到着するまでの流れ

iDROIDで支援ヘリを呼ぶ

iDROID画面で呼び寄せるランディングゾーンを決定。このとき支援ヘリの装備に応じたGMPが消費される。

画面にマーカーが表示

指定したランディングゾーンが通常画面にも表示される。支援ヘリの到着時間は開発により短縮可能。

一定時間後に支援ヘリが到着

支援ヘリがランディングゾーンに到着するとパイロットから通信が入り、操作キャラクターが近づくと降下する。

「ATTACK」により支援ヘリが攻撃するまでの流れ

iDROIDで支援ヘリを呼ぶ

iDROID画面で攻撃してほしい対象を決定。コストぶんのGMPが消費され、支援ヘリが指定地点へ移動する。

指定地点付近の敵を攻撃

指定した地点に到着すると、付近の敵を捕捉して攻撃を開始。攻撃は付近に敵がいなくなるまで続く。

ランディングゾーンで待機

敵がいなくなると報告後、近くのランディングゾーン上空で待機。ここで操作キャラクターが近づくと降下する。

1 英雄度と鬼度 HEROISM and OGREPOINT

ここでは、プレイヤーの行動に応じて上下する「英雄度」と「鬼度」について解説する。
とくに英雄度が上がったときに得られる英雄の称号は、
FOBミッションの潜入にもかかわるため、しっかり把握しておこう。

行動によって変化する英雄度と鬼度

英雄度はプレイヤーの名声を表す数値。対して鬼度は非人道的な行動をすると上昇する隠しパラメータだ。基本的に英雄度が上がる行動をとると鬼度が下がり、鬼度が上がる行動をとると英雄度が下がる傾向がある。

英雄度が一定値を超えると「英雄」の称号を獲得でき（※）、核兵器を所持しているプレイヤーのFOBへ攻め込めるようになる。鬼度を上げた場合はスネークの見た目が変化する（→P58）のが特徴だ。

◀英雄度が上昇したときは、画面に上昇値が表示される。

英雄度と鬼度が変動する行動

カテゴリ	行動	繰り返し	英雄度	鬼度
トロフィー獲得	すべてのメインミッションをクリア	×	+10000	—
	すべてのメインミッションタスクを達成	×	+30000	—
	「ダイアモンドの犬」「プラットフォーム奪還」「死してなおも輝く」を除くすべてのメインミッションをSランクでクリア	×	+50000	—
	SIDE OPSの83〜92をすべてクリア	×	+5000	−5000
	すべてのSIDE OPSを達成	×	+30000	—
	すべての重要な派遣ミッションを成功	×	+30000	—
	D-Dogを派遣可能にした	×	+1000	−1000
	クワイエットを派遣可能にした	×	+1000	−1000
	D-Horseとの親密度が最大になった	×	+5000	−5000
	D-Dogとの親密度が最大になった	×	+5000	−5000
	クワイエットとの親密度が最大になった	×	+5000	−5000
	すべての班がレベル50以上になった	×	+50000	—
	開発物を300個以上完成させた	×	+50000	—
	マザーベースのすべてのプラットフォームを増設	×	+5000	—
	野生動物を全種保護	×	+10000	−10000
	すべての開発資料／キーアイテムを入手	×	+30000	—
	すべての思い出の写真を入手	×	+5000	−5000
	初めて「英雄」の称号を獲得した	×	+30000	—
メインミッション	メインミッションをランクSでクリアした	○	+1600	—
	メインミッションをランクAでクリアした	○	+800	—
	メインミッションをランクBでクリアした	○	+400	—
	メインミッションをランクCでクリアした	○	+200	—
	メインミッションをランクDでクリアした	○	+100	—
	メインミッションをランクEでクリアした	○	+50	—
	メインミッションを放棄した	○	−50	

※英雄度が150000を上回ると「英雄」の称号を得られ、その後英雄度が100000を下回ると「英雄」の称号を失う。再び獲得することは可能

カテゴリ	行動	繰り返し	英雄度	鬼度
SIDE OPS	ランクがSのSIDE OPSを達成した		+500	
	ランクがB、またはAのSIDE OPSを達成した		+400	
	ランクがD、またはCのSIDE OPSを達成した		+300	
	ランクがF、またはEのSIDE OPSを達成した		+200	
	ランクがH、またはGのSIDE OPSを達成した		+100	
派遣ミッション	戦闘班想定ランクがA++の派遣ミッションをクリアした		+400	
	戦闘班想定ランクがA、またはA+の派遣ミッションをクリアした		+300	
	戦闘班想定ランクがC、またはBの派遣ミッションをクリアした		+200	
	戦闘班想定ランクがE、またはDの派遣ミッションをクリアした		+100	
	派遣ミッションに失敗した		−30	
マザーベース／FOB	司令部プラットフォームを増築した		+500	
	班プラットフォームを増築した		+300	
	ひとつ目のFOBを建築した	×	+1000	
	ふたつ目のFOBを建築した	×	+2000	
	FOBの全プラットフォームを建築した		+5000	
	戦闘班がレベル99になった	×	+3000	
	警備班がレベル99になった	×	+3000	
	研究開発班がレベル99になった	×	+3000	
	拠点開発班がレベル99になった	×	+3000	
	支援班がレベル99になった	×	+3000	−
	諜報班がレベル99になった	×	+3000	−
	医療班がレベル99になった	×	+3000	−
	ハンドガンをすべて開発した	×	+5000	−
	サブマシンガンをすべて開発した	×	+5000	−
	アサルトライフルをすべて開発した	×	+5000	
	ショットガンをすべて開発した	×	+5000	
	グレネードランチャーをすべて開発した	×	+5000	
	スナイパーライフルをすべて開発した	×	+5000	−
	マシンガンをすべて開発した	×	+5000	−
	ミサイルをすべて開発した	×	+5000	
	サポートウェポンをすべて開発した	×	+5000	
	携行品をすべて開発した	×	+5000	
	ツールをすべて開発した	×	+5000	
	義手をすべて開発した	×	+5000	−
	スーツをすべて開発した	×	+5000	
	支援ヘリの武装をすべて開発した	×	+5000	
	D-Horseの装備をすべて開発した	×	+5000	
	D-Dogの装備をすべて開発した	×	+5000	
	クワイエットの装備をすべて開発した	×	+5000	
	D-Walkerの武装をすべて開発した	×	+5000	
	警備装置をすべて開発した	×	+5000	
	核兵器を開発した		−50000	+50000
	核兵器を廃棄した		+1000	−1000
	核兵器を10基廃棄した		+30000	−30000
	核廃絶を達成した	×	+50000	−500000
	マザーベーススタッフが死亡した		−30	
	マザーベーススタッフが離反した		−10	

カテゴリ	行動	繰り返し	英雄度	鬼度
FOBミッション※	FOB潜入を行い、勝利した	○	+500	—
	FOB潜入を行い、敗北した	○	−50	—
	FOB潜入を行い、発見された（通常）	○	−10	—
	FOB潜入を行い、発見された（英雄）	○	−100	—
	FOB潜入を行い、フルトン回収された	○	−500	—
	FOB潜入を行い、相手DD兵を殺害した（燃やして殺害した場合は以下が優先）	○	−20	+60
	FOB潜入を行い、相手DD兵を燃やして殺害した	○	−40	+120
	FOB潜入を行い、睡眠または気絶させられた	○	−50	—
	FOB防衛を行い、勝利した（排除）	○	+300	—
	FOB防衛を行い、勝利した（撤退）	○	+100	—
	FOB防衛を行い、敗北した	○	−30	—
	FOB防衛を行い、潜入側プレイヤーを発見した	○	+10	—
	FOB防衛を行い、潜入側プレイヤーをフルトン回収した	○	+50	−50
	FOB防衛を行い、瀕死の味方DD兵をフルトン回収した	○	+60	−60
	FOBミッションにて、相手プレイヤーを殺害した	○	—	+60
	サポートしたユーザーの報復相手に対してFOB潜入を行い、勝利した	○	+500	—
	サポートしたユーザーの応援要請に応えてFOB防衛を行い、勝利した	○	+300	—
	FOB潜入を行い、奪われたスタッフを取り戻した	○	+60	—
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、銃座を回収／破壊した	○	−10	+10
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、迫撃砲を回収／破壊した	○	−10	+10
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、対空機関砲を回収／破壊した	○	−30	+30
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、DD兵を回収／殺害した	○	−60	+60
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、コンテナを回収した	○	−30	+30
	サポートしたユーザーのFOBに訪問し、略奪／殺傷行為を行ったことが発覚した	○	−500	—
活躍	拠点を制圧した	○	+300	—
	監視所を制圧した	○	+30	—
	敵兵をホールドアップさせた（敵ひとりにつき1回のみ）	○	+5	—
	敵兵を尋問した（敵ひとりにつき、「吐け」「仲間はどこだ？」でそれぞれ1回のみ）	○	+5	—
失敗	重傷を負った	○	−10	—
	敵が戦闘態勢になった	○	−10	—
	敵兵や野生動物に組み付かれた	○	−5	—
取得／回収	敵の仕掛けた地雷を取得、または破壊した（FOBミッションは除く）	○	+30	—
	捕虜となったマザーベーススタッフを支援ヘリで回収した	○	+120	−120
	捕虜となったマザーベーススタッフをフルトン回収した	○	+60	−60
	ミラー、エメリッヒ、コードトーカー、捕虜のいずれかを支援ヘリで回収した	○	+120	−120
	捕虜をフルトン回収した	○	+60	−60
	イーライ、少年兵、少年捕虜を支援ヘリで回収した	○	+240	−240
	少年兵、少年捕虜をフルトン回収した	○	+120	−120
	傀儡兵、放浪傀儡兵、旧マザーベース兵を支援ヘリで回収した	○	+60	−60
	傀儡兵、放浪傀儡兵、旧マザーベース兵をフルトン回収した	○	+30	−30
	通常の敵兵を回収した	○	—	−30
	瀕死の敵兵を支援ヘリで回収した	○	+60	−60
	瀕死の敵兵をフルトン回収した	○	+30	−30
	メインミッション「11-静かなる暗殺者」「40-[EXTREME] 静かなる暗殺者」にてクワイエットを支援ヘリで回収した	○	+60	−60
	スカルズをフルトン回収した	○	+30	−30
	レアリティがSR、またはURの野生動物をCAPTURE CAGE以外で保護した	○	+120	−120
	レアリティがRの野生動物をCAPTURE CAGE以外で保護した	○	+60	−60
	レアリティがC、またはUCの野生動物をCAPTURE CAGE以外で保護した	○	+30	−30
	レアリティがSR、またはURの野生動物をCAPTURE CAGEで保護した	○	+80	—
	レアリティがRの野生動物をCAPTURE CAGEで保護した	○	+40	—
	レアリティがC、またはUCの野生動物をCAPTURE CAGEで保護した	○	+20	—
	動物保護プラットフォームを訪れた	○	—	−300

※：ゲームのアップデートなどにより、変更される可能性があります。

カテゴリ	行動	[illegible]	英雄度	鬼度
破壊・殺害	敵の仕掛けたデコイを破壊した(FOBミッションは除く)	—	+5	—
	自身の攻撃で支援ヘリを破壊した	○	−60	+150
	自身の攻撃でD-Horseを瀕死にした		−60	+150
	自身の攻撃でD-Dogを瀕死にした		−60	+150
	自身の攻撃でクワイエットを瀕死にした		−60	+150
	自身の攻撃でD-Walkerを大破にした	○	−30	+75
	メインミッション「43-死してなおも輝く」にてマザーベーススタッフを殺害した	○	−60	+180
	捕虜となったマザーベーススタッフを殺害した(燃やして殺害した場合は以下が優先)		−60	+90
	捕虜となったマザーベーススタッフを燃やして殺害した		−90	+180
	捕虜を殺害した(マザーベーススタッフは除く)	○	−60	+100
	捕虜を炎ダメージで殺害した(マザーベーススタッフは除く)		−90	+200
	敵兵、傀儡兵、放浪傀儡兵、旧マザーベース兵を殺害した(燃やして殺害した場合は以下が優先)		—	+60
	敵兵、傀儡兵、放浪傀儡兵、旧マザーベース兵を燃やして殺害した			+120
	瀕死の敵兵に止めを刺した	○	—	+120
	敵兵のフルトン回収に失敗した	○	—	+60
	捕虜のフルトン回収に失敗した	○	−30	—
	野生動物のフルトン回収に失敗した			+20
	敵兵、傀儡兵、放浪傀儡兵、旧マザーベース兵を瀕死にした	○		+30
	スカルズを無力化した	○	+60	—
	野生動物を殺害した(燃やして殺害した場合は以下が優先)	○	—	+20
	野生動物を燃やして殺害した	○		+40
被害	支援ヘリが破壊された	○	−30	—
	D-Horseが瀕死になった	○	−30	—
	D-Dogが瀕死になった	○	−30	—
	クワイエットが瀕死になった	○	−30	—
	D-Walkerが大破した	○	−15	—
	マザーベーススタッフが死亡した	○	−30	—
	捕虜となったマザーベーススタッフが死亡した	○	−30	—
	捕虜が死亡した(マザーベーススタッフは除く)	-	−30	
	メインミッション「22-プラットフォーム奪還」を放置し、スタッフ(捕虜)を失った	○	−30	+60

鬼度によるスネークの見た目の変化

鬼度が高まっていくとスネークの頭部に刺さっている金属の破片(角)が伸びていく。角の長さの段階は3段階あり、一定の数値を超えることで見た目が変化していくのだ。また、一度角の長さを最長にしてから鬼度を下げて、長さを中にした場合は、つぎに長さを最短・最長にするまでに必要となる鬼度が変化するのだ。これは角の長さを4回最長にするまで変化しつづける。最長状態以外の見た目を保ちたいなら、鬼度が上昇しないように、非人道的な行為を控えたプレイスタイルを保っていくといい。

▲角の長さが最長になった場合は全身が血まみれとなる。シャワールームを利用したりスーツを着替えてもこの血は落とせない。

鬼度の値による角の長さの変化

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	24999以下	25000~49999	50000以上
1	39999以下	40000~79999	80000以上
2	54999以下	55000~109999	110000以上
3	69999以下	70000~139999	140000以上
4以上	84999以下	85000~169999	170000以上

2 ACTION

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

A 潜入アクション解説 ACTION GUIDE

ミッションではキャラクターや乗り物による移動だけでなく、
さまざまなアクションを駆使して潜入することになる。
これらのアクションを状況ごとに使い分けて、速やかに任務を遂行するのだ。

もっとも基本となる操作方法を確認

操作方法は下表のように、大きく分けて4つある。このうち、キャラクターはスネークや戦闘班スタッフを示しており、D-HorseとD-Walkerはバディ(→P110)、車輌(→P122)は四輪駆動車や装甲車などに操作キャラクターが乗っているときの操作方法を紹介している。潜入時はこれらの操作方法に加えて、コントローラーのスティックやボタンを組み合わせることで、さまざまなアクションを行うことができるのだ。

◀ポーズ中はTIPSで操作のヒントを確認できる。

基本的な操作方法

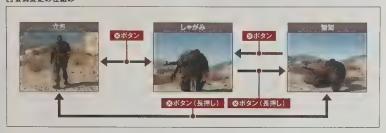
操作	キャラクター	D-Horse	D-Walker	車輌
方向キー上	プライマリウェポン選択／装備	プライマリウェポン選択／装備	メインウェポン装備	メインウェポン装備
方向キー下	セカンダリウェポン選択／装備	セカンダリウェポン選択／装備	サブウェポン装備	サブウェポン装備
方向キー右	サポートウェポン選択／装備	サポートウェポン選択／装備	ライトON／OFF	ライトON／OFF
方向キー左	携行品選択／装備	携行品選択／装備	暗視ゴーグルON／OFF	暗視ゴーグルON／OFF
タッチパッドボタン(右側)	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる	端末を開く／閉じる
タッチパッドボタン(左側)	ポーズ	ポーズ	ポーズ	ポーズ
△ボタン	状況アクション(→P66)	乗降	乗降	乗降
○ボタン	リロード 【長押し】担ぐ／降ろす	リロード	リロード 【長押し】担ぐ／降ろす	【長押し】車輌を強制移動(車輌が移動不能時のみ)
×ボタン	姿勢変更 (立ち／しゃがみ／匍匐)	隠れる／戻る	通常時 姿勢変更 加速時 ブレーキ	トラック時 隠れる／戻る
□ボタン	通常時 緊急回避 武器構え時 武器切替	通常時 加速 武器構え時 武器切替	加速	装甲車&戦車時 無線、【長押し】CALLメニュー
右スティック	カメラ操作	カメラ操作	カメラ操作	カメラ操作
R3ボタン	左右視点変更 【長押し】カメラズーム	隠れ時 隠れ位置変更 【長押し】カメラズーム	【長押し】カメラズーム	左右視点変更 【長押し】カメラズーム
左スティック	移動	移動	移動	ステアリング
L3ボタン	【押し込み】ダッシュ	―	―	―
R1ボタン	通常時 視点リセット 【長押し】双眼鏡構え 武器構え時 視点変更	通常時 視点リセット 【長押し】双眼鏡構え 武器構え時 視点変更	視点リセット 【長押し】双眼鏡構え	視点変更 【長押し】双眼鏡構え
R2ボタン	通常時 CQC 武器構え時 攻撃	武器構え時 攻撃	通常時 近接攻撃 武器構え時 攻撃	アクセル
L1ボタン	無線 【長押し】CALLメニュー	無線 【長押し】CALLメニュー	無線 【長押し】CALLメニュー	四輪駆動車&トラック時 無線 装甲車&戦車時 攻撃 【長押し】CALLメニュー
L2ボタン	武器構え	武器構え	武器構え	ブレーキ／バック

移動は姿勢を切り替えながら行う

操作キャラクターの姿勢は、立ちとしゃがみ、匍匐状態の3種類に切り替えられる。姿勢ごとに移動速度やカムフラージュ効果（→P15）が異なるのが特徴だ。基本的に姿勢が高いほど移動速度は速くなるがカムフラージュ効果は低くなり、立てる音も大きくなってしまう。したがって、敵が周囲にいないときは立ち状態、近くにいるときはしゃがみや匍匐状態で移動というように使い分けよう。なお、ダッシュ（→P62）はすべての姿勢から行える。

姿勢変更と移動のおもな特徴

- 姿勢ごとに移動速度とカムフラージュ効果が変わる
- 立ち、しゃがみ状態時は左スティックを少し倒すと歩き、大きく倒すと走る
- しゃがみ走りと立ち走り、ダッシュ、緊急回避は移動時に音を立てる
- 階段などの地形の起伏が激しい場所や、狭い場所では匍匐状態へ移行できない

姿勢変更の仕組み

姿勢ごとのカムフラージュ効果（緊急回避は動作中、匍匐：移動と同等のカムフラージュ効果になる）

遮蔽物がないときはステルス・モードでやり過ごそう

カムフラージュ効果がもっとも高いステルス・モードは、匍匐状態で◎ボタンを押すと移行できる。ただし、ステルス・モードを維持したまま移動はできず、左スティックを倒すと匍匐状態へもどる。近くに遮蔽物がないときに、その場で敵をやり過ごす手段として使おう。その際は、敵の正面を避けたうえで、草むらなどに入ってから行うこと。なお、匍匐状態でもダンボール箱（→P99）装備時はこのモードに移行できない。

◀匍匐状態で停止していると、写真のアイコンが表示される。

ダッシュの速度は装備したスーツやスキルで変化

ダッシュはほかの移動と異なり、装備しているスーツやスキルなどで速度を変えられる。その際、義手(→P91)の追加機能やスキル、スーツの効果は重複せず、もっとも速度の速いものが適用されるのだ。なお、CYBORG NINJA(→P466)やRAIDEN(→P467)のスーツを装備していると、ダッシュ中に敵に体当たりすることで、ダウンさせられる。ダウンした敵が起き上がる前に、無防備な敵を無力化しよう。

ダッシュのおもな特徴

- ダッシュ中に⊗ボタンでしゃがみ状態へ、長押しで匍匐状態へ移行できる
- 義手の機能やスキル、スーツの効果で速度が変化する
- ダッシュ中に段差登りや柵越え(→P67)、ダッシュパンチ(→P91)を行った際、左スティックを倒していれば動作後もダッシュ状態を維持する
- 敵兵にぶつかった際、一瞬ひるませる

キャラクターとスーツごとのダッシュ速度

キャラクターとスーツ	速度(時速)
スネーク、戦闘班スタッフ	30km/h
スネーク(義手の追加機能「+ MOBILITY 3」)	36km/h
戦闘班スタッフ(スキル「アスリート」)	36km/h
スーツ「CYBORG NINJA」装備時	39km/h
スーツ「RAIDEN」装備時	45km/h

緊急回避は素早くカムフラージュ効果を高められる

緊急回避は◉ボタンで操作キャラクターが向いている方向へ飛び込み、そのまま匍匐状態へ移行する。その場から素早くカムフラージュ効果を高められるほか、姿勢変更やリロード(→P76)などのアクションを即時に中断できる。敵に気配を察知されたときに即座に移行すれば、発見のリスクを下げ、やり過ごしやすくなる。また、緊急回避中は攻撃を受けてもいっさいのけぞらない。体力は通常どおり減少するものの、緊急回避を行いながら遮蔽物に身を隠せば、大ダメージを受けることが少なくなるだろう。

緊急回避のおもな特徴

- 操作キャラクターが向いている方向に飛び込み、通常は匍匐状態、高所から落ちた場合は一回転して着地する
- 移動や姿勢変更、リロードなどさまざまなアクションを中断して移行できる
- 動作中はダメージを受けてものけぞらない。ただし、体力は通常どおり減少する

◀緊急回避で敵兵に接触すると、相手をダウンさせられる。

姿勢や移動時に敵が反応する距離

それぞれの姿勢で移動するときは、敵ごとの視覚や聴覚によって察知されるおおよその距離が決まっている。例えば、敵の視覚範囲でダッシュすると約70m以内で察知され、約45m以内では発見されてしまうといった具合だ。また、聴覚による音の察知は即座に見つかることはないものの、警戒されてしまうので注意したい。なお、下表は通常警備態勢時のソ連兵を相手に、日中、天候が晴れ、カムフラージュ効果を得ていない状態でのデータとなる。スーツやダンボール箱でカムフラージュ効果を高めれば、気づかれる範囲を狭められるのだ。

姿勢ごとの敵に気づかれる視覚範囲(察知される範囲/発見される範囲)と聴覚範囲

姿勢	視覚範囲	聴覚範囲
ステルス・モート	8m	-
匍匐:停止	—/10m	—
匍匐:移動	20m 9m	
しゃがみ:停止	45m/9m	—
しゃがみ:歩き	70m 20m	—
しゃがみ:走り	70m/20m	4.5m
立ち:停止	70m 20m	
立ち:歩く	70m/45m	—
立ち:走り	70m 45m	9m
ダッシュ	70m/45m	15m
緊急回避	20m 9m	9m

作戦展開地域で移動できる範囲

操作キャラクターは砂地や緑地、建物の内部など、さまざまな地形を自由に移動することができる。通行可能な場所であれば小さな段差や階段、ドアなども特別な操作は必要なく、左スティックを倒しているだけで移動可能だ。ただし、それらの地形でも姿勢によっては移動できない場合がある。敵が戦闘態勢のときに移動に手間どると危険なため、以下で特徴的な地形について確認しておきたい。

◀移動中に向きを大きく変えると、振り向く動作が入る。

◀晴れの日中に屋外へ出ると、光で移動先を見失いやすい。

おもな地形の特徴

段差

操作キャラクターの膝程度の高さであれば、左スティックを倒すだけで移動できる。ただし、しゃがみ状態のときは段差によっては移動しにくいほか、匍匐状態ではほとんど登れない。そのため、確実に移動したいなら立ち状態に切り替えるといい。

急な斜面

足場から滑り落ち、自動的に立ち状態になる。滑っているときはいっさいの操作を受け付けないが、高所から降りる際、ダメージを受けずに下方へ素早く移動できて便利。ただし、下から上へは移動できず、スキを見せてしまうだけなので注意。

崖／足場

切り立った崖や足場から足を踏み外すと、下方へと落下する。このとき、落ちた場所との高低差が激しいほど受けるダメージが大きくなり、高さによっては死亡してしまう。なお、匍匐状態時は落下せず、崖や足場の端から先へは進めない。

階段

すべての姿勢で移動できるが、匍匐状態時に角度が急な階段を登ろうとすると、自動的にしゃがみ状態へ移行する。カムフラージュ効果が低下するので、敵の視界に入っているときは無理に登ろうとせず、ほかのルートを進むようにしたい。

ドア

手動のドアは板や金網が張られていなければ通行できる。一方、自動ドアは上部に点いているランプが青であれば通行可能で、赤の場合は通れないことを示す。なお、手動のドアは立ちかしゃがみ状態でのみ開放でき、匍匐状態では通れない。

地形の隙間／車輌の下

匍匐状態でのみ潜入できる。地形の隙間では主観視点になり、その際に姿勢変更や転がり移動などのアクションは制限されるが、武器構えや攻撃、リロードは可能。隙間から身体が出れば、三人称視点へ切り替わって姿勢変更もできるようになる。

状況を確認しながら移動できるナビモード

iDROIDでナビモードをONに切り替えると、主観視点(→P72)になって画面右下にマップが表示されるようになる。マップはR3ボタンで拡大と縮小を切り替えられ、周囲の状況を確認しながら移動することが可能だ。ただし、この状態のときは移動に制限がかかり、ダッシュやCQCなどができなくなる。したがって、周囲の状況を把握できたら◎ボタンでナビモードをOFFにし、iDROIDメニューを閉じよう。

ナビモードのおもな特徴

- 操作キャラクターとD-Horseは左スティックで向きに対して平行移動、右スティックで向きを変えられる
- D-Horseは通常どおり加速できる
- 車輌はアクセルとブレーキ、ステアリングを行える
- 武器での攻撃やCQCが行えないなど、アクションが大きく制限される

カメラの操作と注視を使って周囲を偵察

右スティックを倒すとカメラを動かして周囲を見渡せる。瞬時に操作キャラクターが正面を向けるようにしておけば、付近の地形を確認しつつスムーズに移動しやすいだろう。また、拠点などの地形が入り組んでいる場所ではとくにカメラの操作が重要。遮蔽物の先で不意に敵と接触しないように、全方位の確認を怠らないこと。カメラを操作して敵を発見したら、画面の中央に捉えたうえでズームして注視しよう。これで対象をマーキングでき、以降はその対象のシルエットや操作キャラクターとの距離がわかるようになる。

▲対象をマーキングしておけば、シルエットで向いている方向や現在の行動がはっきりとわかる。拠点ではこれを頼りに潜入していこう。

マーキングの流れ

R3ボタンを押すとカメラが前方へズームする。この状態で対象を画面の中央に捉えれば、天候が晴れのときで約67m以内の敵や捕虜、野生動物などをマーキングできるのだ。

シルエットの仕組み

操作キャラクターが停止していると、約1秒おきに2秒間ずつ表示される。操作キャラクターが移動しつづけると徐々に薄くなっていき、約5秒後には完全に見えなくなる。

視点リセットや左右視点変更でカメラを調整

カメラの視点リセットはR1ボタン、左右視点切り替えはR3ボタンで行う。このうち、視点リセットは素早くカメラを操作キャラクターの正面へ移動させ、カメラの操作にかかる時間を短縮させるもの。一方、左右視点切り替えは注視点を軸に、カメラの位置を操作キャラクターの左右に切り替えるものとなる。右寄りは右方向、左寄りは左方向というように、カメラの位置ごとに対応した方向の視界が広くなるのが特徴だ。

視点リセットの仕組み

三人称視点のときにR1ボタンを1回押すと、水平方向へカメラがリセットされる。もう一度R1ボタンを押すと今度は垂直方向にリセットされ、カメラが操作キャラクターの背後へ回り込む。

▲操作キャラクターの右側に遮蔽物があるときは、初期状態の右寄りではやや見通しが悪い。このような状況では左寄りに切り替えるといい

左右視点切り替えの仕組み（例：武器構え時）

双眼鏡でさまざまな情報を得る

双眼鏡を構えると通常よりも遠くまで偵察できる。このとき、注視と同様に対象を画面の中央に収めればマーキングができ、ズーム倍率を10倍まで上げれば、約350m以上も離れた場所にいる対象でもマーキング可能だ。また、指向性マイク機能によって遠くの物音や会話が聞けるほか、諜報無線で敵や捕虜、野生動物などの情報も確認できる。さらに開発を進めて双眼鏡のグレードが2以上になるとアナライザー機能が追加され、対象の班適性や所持スキルといった情報も見られるようになるのだ。

双眼鏡のおもな特徴

- 遠距離から対象をマーキングできる
- マーカーを設置または解除できる
- 諜報無線で対象の情報を得られる
- 指向性マイク機能により、遠くの物音や会話などが聞こえる
- アナライザー機能が追加されると、敵兵や捕虜の班適性や所持スキルを解析できるようになる

▲拠点周辺の高台に位置取れば、遮蔽物に遮られずに偵察しやすい。遠いほど見渡せる範囲も広く、より多くの敵をマーキングできる。

アナライザー機能による解析の流れ

対象を双眼鏡に収める

双眼鏡を構え、対象を画面内に収める。複数人いるときは中央にもっとも近い対象が優先して解析される。

ゲージが溜まっていく

画面中央のゲージが溜まるまで追跡。途中で対象が画面外に出たり、遮蔽物に遮られると解析は中断される。

約2秒経過で解析完了

約2秒経過でゲージが右端まで溜まると解析完了。以降は対象を画面に収めるたびに班適性などを確認できる。

双眼鏡で指定した地点に戦闘支援を要請

マザーベースに支援班が設立されると、双眼鏡を構えているときにL2ボタンで戦闘支援を要請できるようになる。戦闘支援の効果はiDROIDから要請したときと同じだが、こちらはランクを指定でき、より正確に目標を狙うこともできる。とくに敵や設備ではなくマップにアイコンが表示されない場所を狙うときなどは、この方法で指示すればランクが低く効果範囲の狭い戦闘支援でも成功させやすいだろう。ただし、メインミッションでSランクを獲得できなくなる点には注意したい。

戦闘支援の効果

[illegible]	[illegible]
戦闘支援:砲撃	砲撃でダメージを与える。ランクが高いほど攻撃回数が増加
戦闘支援:スモーク散布	スモークを散布して敵の視界を奪う。ランクが高いほど効果時間が長くなる
戦闘支援:催眠ガス散布	催眠ガスを散布して敵兵や捕虜、野生動物を眠らせる。ランクが高いほど効果範囲が広くなる
戦闘支援:チャフ散布	敵の無線通信とミサイルの誘導を妨害し、監視カメラを無力化する。ランクが高いほど効果時間が長くなる

双眼鏡による支援要請の流れ

目標地点を画面に収める

双眼鏡を構えたまま◎ボタンを押すと、機能を変更できる。最初に設定されているのはマーカーの設置と解除だ。

戦闘支援とランクを選択

方向キーの上下で機能を選択し、左右で戦闘支援のランクを選択。ランクに応じて消費GMPも変化する。

一定時間経過後に攻撃開始

機能選択後にL2ボタンを押すと、支援班のレベルに応じた準備時間を経て、指定地点に向けて攻撃が行われる。

状況ごとに特殊なアクションを行う

作戦展開地域では特定の状況や場所に応じて、さまざまなアクション（状況アクション）を行える。潜入をスムーズに行うにはこれらのアクションを使いこなすことは必須。以下でそれぞれの特徴を確認しておこう。また、操作キャラクターが自由に動ける状態であれば、いつでもL1ボタンで無線や、L1ボタンの長押しでCALLメニューを呼び出せる。前者は操作や攻略のヒントが聞け、後者は状況に応じたアクションを行える。とくにCALLメニューはひん繁に使うので覚えておこう。

CALLメニューのコマンド

※1：敵を拘束（→P109）もしくはホールドアップさせたときに出現。また、メインミッション「18-ダイアモンドの鷹」では専用のコマンドが出現する。
※2：バディが作戦展開地域に派遣されているときのみコマンドが出現。

NONE 取得

作戦展開地域にある物資を入手する

作戦展開地域の各所にある加工済み資源や薬効植物などのリソースは、近づいてから◎ボタンを長押しすると入手できる。1ヵ所に複数の取得物が集まっている場合は、◎ボタンを押しつづければ順番に入手可能だ。また、弾薬やサプレッサーなどの補給物資は◎ボタンを押す必要がなく、近づくだけで自動的に入手できる。ただし、所持している武器の弾薬と一致しない場合は補給できない。なお、入手したリソースはチェックポイントを通過するなどして初めて、マザーベースに回収されiDROIDに反映される。

取得物を入手する流れ

◎ボタン長押し

入手

取得物の前で◎ボタンを約0.5秒長押しすると入手可能。基本的に操作キャラクターの姿勢は問わないが、高い位置の取得物はしゃがみや匍匐状態では入手できないことがある。

補給物資の仕組み

近づくと入手

入手不可

アイテムボックスの種類に応じた弾薬が手に入る。入手できないときの表示が"FULL"なら携行弾数が最大であることを、"MISMATCH"なら武器と弾薬が一致していないことを示す。

担ぐ／降ろす／乗せる／投げる

対象を担いで任意の場所へ運ぶ

捕虜または無力化した敵に約1mまで近づき、◎ボタンを約0.5秒長押しすると担ぐことができる。対象を担いだ状態でも移動や立ちとしゃがみの姿勢変更は可能だが、セカンダリウェポンしか使えないなど、操作キャラクターのアクションが制限される。また、担いだ対象にも敵の攻撃が当たってしまうので、回収するつもりなら敵が戦闘態勢にない状況でのみ実行するようにしたい。なお、対象はその場に降ろせるほか、D-Horse（→P111）や車輌（→P122）に乗せたり、前方に投げ飛ばすことが可能だ。

アクションのおもな特徴

- 対象を担ぐと装備がセカンダリウェポンに切り替わり、さまざまなアクションに制限がかかる
- ダッシュの移動速度が低下する
- 担いだ状態で◎ボタンの長押しでその場に降ろす
- D-Horseや車輌の座席の近くで◎ボタンを押すと乗せられるほか、ゴミ箱やトイレにはひとりだけ隠しておける
- 担いだ状態でR2ボタンを押すと対象を前方に投げる

▲乗り物に乗せたりゴミ箱などに入れるときは、対象に近づいてアイコンが表示されているときに◎ボタンを押せばいい。

カバー

遮蔽物に身を隠して先の様子をうかがう

壁や土嚢、バリケードなど、操作キャラクターの腰程度の高さがある遮蔽物に近づくと、操作キャラクターがその遮蔽物に自動的に身を隠すカバーを行う。この状態になるとカムフラージュ効果が高まるほか、遮蔽物にそって移動したり姿勢変更できるのだ。また、カバー中に左スティックを上に倒すか、遮蔽物の端まで移動すると、先の様子をうかがうこともできる。さらにカメラや双眼鏡をズームしての注視はもちろん、武器構えで攻撃を行うことも可能だ。

なお、カバーを中断したいときは、遮蔽物の端からさらに左右へ移動するか、遮蔽物から離れるように左スティックを倒せばいい。

アクションのおもな特徴

- カバー可能な遮蔽物に近づくと自動的に移行。その際、遮蔽物の高さによって操作キャラクターが自動的に姿勢を切り替える
- 武器構えで身を乗り出し、武器構えを解除すると素早く遮蔽物に身を隠す
- 敵が近くにいればR2ボタン短押しで投げ(→P109)、R2ボタン長押しで拘束(→P109)を繰り出せる

▲壊れない遮蔽物は敵の攻撃に対する盾として役立つ。ただし、グレネード系の攻撃は爆風が回り込んでくるので、すぐにその場を離れること。

カバーの仕組み

遮蔽物に近づく

カバーを行う

カバー可能な遮蔽物は、地面に対して直角なものが多い。また、低い遮蔽物に立ち状態で近づいても、操作キャラクターが自動的にしゃがみ状態に切り替えつつカバーを開始する。

カバー中の武器構えの仕組み

武器を構える

武器構えを解除

カバー中は武器を構えると遮蔽物の端や上に身を乗り出し、構えを解除すると再びカバーにもどる。いずれも動作が非常に速く、攻撃と防御を効果的に切り替えやすい。

段差登り／柵越え

遮蔽物を飛び越えて先へ進む

段差登りは崖の上や高所の足場などへよじ登り、柵越えは遮蔽物を飛び越えて先へ進める。いずれも操作キャラクターの約1.5倍ほどの高さまでなら行える。また、これらのアクションを行える場所は作戦展開地域のエリアにかかわらず非常に多い。移動時に△ボタンを押したままにしておけば、該当する場所で即座にアクションを実行するので便利だ。また、この操作は段差登りや柵越えが可能な場所であれば、カバーより優先して実行される。状況に合わせて使い分けよう。

◀写真の高さ程度なら、アクションを起こして移動できる。

段差登りと柵越えの条件

段差登り

柵越え

アクションを行える遮蔽物は多く、どちらのアクションになるかは遮蔽物の厚みで確認可能だ。基本的に崖やゴミ箱などの厚みがあるものは段差登り、金網などの薄いものは柵越えとなる。

◀敵に見つかりやすいので、周囲の安全を確認すること。

ジャンプ

前方に跳躍して離れた足場に移動できる

高低差のある地形の上に乗っているとき、足場の端から△ボタンを押しながら左スティックを倒すと、前方に約3～5歩ぶん程度の距離をジャンプする。足場に隙間があるときに、隣りの足場に飛び移るといった使い方が可能だ。いったん地上へ降りるよりも時間を短縮できるので、届く距離であればジャンプするといい。なお、わずかに足場に届かなかった場合は、エルード（→P69）で足場の縁に掴まれる。また、スーツの「CYBORG NINJA」はジャンプしたときの飛距離が通常の1.3倍、「RAIDEN」は通常の1.5倍に伸びるのが特徴だ。

▲通常の操作キャラクターの場合、写真程度の距離であれば飛び移れる。その際は足場に対して操作キャララクターを垂直方向に向けること。

ハシゴの昇降

操作キャラクターと敵の共通の移動手段

櫓や壁などに取り付けられているハシゴは、△ボタンで掴まってから左スティックの上下で登り降りできる。拠点やマザーベースといった入り組んだ地形での移動に便利だ。ただし、昇降中はほかのアクションをほとんど行えず、無防備になる点に注意。そのため、周囲に敵がいないのを確認することはもちろん、昇降中に敵に見つかったら、⊗ボタンで素早く滑り降りるなどで対応しよう。なお、ハシゴは敵も利用するのが特徴で、無防備になるのも操作キャラクターと同じ。昇降中を狙えば落下して、容易に無力化できるのだ。

アクションのおもな特徴

- 左スティックの上下で昇り降りし、⊗ボタンでいちばん下まで滑り降りる
- 登った先の足場に敵兵がいる場合、R2ボタンを押すと投げ落とせる
- 敵も移動に利用する
- ハシゴで昇降中の敵兵を攻撃すると下へ落とせる

▲見張り台などの上に敵兵がいる場合、近くまで登ればR2ボタンで投げ落とせる。落とされた敵兵は高さに応じて気絶、または死亡する。

パイプの昇降

パイプの向きで挙動が変わる

パイプは△ボタンで掴まり、左スティックの上下左右で倒した方向へ移動できる。その際に移動できるのは壁に面していない部分のみで、パイプの下面にも回り込めない。また、パイプが曲がって向きが大きく変わる場所から先へは進めないのが特徴だ。なお、⊗ボタンで操作を中断すると、横向きのパイプの上面にいる場合はしゃがみ状態へ移行する。それ以外のときは落下するので、下方の安全を確認すること。

パイプの昇降の仕組み

縦向き

横向き

縦向きのパイプは左スティックの上下で昇り降り、左右で側面へ回り込む。横向きのパイプは視点で変わり、写真の場合は左スティックの左右で前後、上下で側面へ移動する仕組み。

足場によじ登る

足場から掴まる

パイプが縦向きの場合、昇った先に足場があればよじ登れる。このような足場からはパイプにつかまることもでき、上の階から下の階へ移動したい場合にも利用できる。

エルード／エルードキャッチ

足場の縁に掴まり敵の目を逃れる

エルードへの移行方法は2種類あり、ひとつは手すりの先に足場がない場所で△ボタンを押すもの。もうひとつは足場から落ちた際に、操作キャラクターが自動で足場の縁につかまるものだ。エルードへ移行すると地形に沿って左右へ移動できるが、ハシゴなどが取り付けられている場所をまたいで移動はできない。また、ほかのアクションがほとんど行えなくなるものの、敵の視界から逃れやすくなるのが利点となる。

アクションのおもな特徴

- 手すりがある場所では△ボタンで移行できる
- 足場の端などでエルードが可能な場所の場合、足場から落ちると自動的に移行する
- △ボタンで足場によじ登り、×ボタンで手を離して落下する。その際、下方にエルード可能な場所があると、△ボタンでエルードキャッチを行える
- 敵が近くにいるときにR2ボタンを押すと投げ落とせる

エルードが可能なおもな地形

任意

自動

△ボタンで任意に行える場所は画面中央にアイコンが表示されるが、自動で行う場所はアイコンが表示されない。エルードの可否は判別が難しいので、無理に実行しようとしない方が無難。

エルードキャッチの流れ

下方の地形を確認する

カメラを動かして下方の地形を見渡す。今いる場所の真下でないとつかまれないので、写真のように確認しよう。

×ボタンで手を離して落下

×ボタンを押して手を離す。つかまるタイミングを図る必要はなく、この時点から△ボタンを押しつづければOKだ。

ふたたびエルードへ移行

下方の足場の縁につかまることに成功。マザーベースではこれを繰り返せば、下の階へ素早く移動できる。

クラック・クライミング

敵の予測しない場所から潜入できる

崖や壁に大きな亀裂が入っている場所は、△ボタンで隙間に手と脚を差し込み、左スティックの上下で登り降りできる。クラックを登った先は拠点の裏側であったり、敵の警備が手薄な場所であることが多い。利用することでミッションを有利に進めやすいため、潜入する際はクラックの有無を確認しておきたい。なお、登っているときに×ボタンを押すと下方へ落下する。高度によっては大ダメージを受けるので、下方までの高さには注意しておくこと。

▲クラックは上の足場から降りる際も利用できる。ただし、誤って足を踏み外さないよう、画面に表示されるアイコンを頼りに場所を探そう。

クラックの見た目

崖

壁

写真の亀裂がクラック。距離や角度によってはわかりにくいため、探すときは地形に沿って移動するといい。諜報班のレベルが上がれば、班機能によってマップで位置を確認できるようになる。

▲諜報班の班レベルがアフガニスタン：カブール北方は25、アンゴラ・ザイール国境地帯は61あればiDROIDのマップでクラックを確認可能。

ゴミ箱

拠点内で安全に身を隠せる頑丈な箱

ゴミ箱の正面に位置どって△ボタンを押すと、操作キャラクターが中に入れる。その際、入るところを見られていなければ、敵の態勢にかかわらず安全に身を隠せるのだ。また、中に入っているあいだも双眼鏡で付近を見渡せるほか、武器を構えて攻撃することもできる。ただし、使用できる武器はハンドガンとサブマシンガンのみ。ゴミ箱に入ったときに自動的に装備が切り替わるようなっている。なお、これらのアクションの実行中はゴミ箱の蓋を少し開けるため、敵に見つかることがあるので注意したい。

アクションのおもな特徴

- 入るところを敵に見られなければ安全地帯になる
- 双眼鏡やハンドガン、サブマシンガン、一部の携行品を使える
- 近くにいる敵兵をR2ボタンで引きずり込める
- 捕虜や無力化した敵兵をひとりだけ隠しておける。操作キャラクターが同時に入ることも可能
- 爆発によるダメージを受けると蓋が開いたままになり、操作キャラクターが入っていない状態で約5秒が経過すると蓋が閉じ再び利用可能になる

▲敵に気づかれていなければPHANTOM CIGAR（→P103）を安全に使える。時間帯を変えて敵の巡回ルートを変更させたいときに使うといい。

ゴミ箱の中で行えるアクション

双眼鏡の使用

身を隠して安全を確保しつつ、周囲を偵察できる。ただし、見渡せる範囲が左右に約180°と通常よりも狭い。

武器構え／攻撃

ハンドガンやサブマシンガン、一部の携行品を使える。狙える範囲は左右が約180°で、上下の角度も狭い。

敵を引きずり込む

近くの敵をR2ボタンで引きずり込む。気絶させつつゴミ箱に入れられるが、ほかの敵に見つかりやすいので注意。

トイレ

息を潜めて敵をやり過ごしやすい

トイレのドアの前で△ボタンを押せば中に入ることができ、このとき入る動作を見られなければ、敵が警戒や戦闘態勢であってもやり過ごしやすい。また、中に入っているときにPHANTOM CIGARを使えば、拠点内でも安全に時間を経過させられる。周囲に敵がいなくなったら△ボタンで外に出るといい。なお、トイレのドアの前に敵兵がいる場合は、△ボタンで外に出ることで敵をダウンさせることができる。

◀R3ボタンでドアをノックすると、近くの敵を誘き出せる。

アクションのおもな特徴

- 入るところを敵に見られなければ安全地帯になる
- 双眼鏡や一部の携行品を使える
- R3ボタンでドアをノックできる
- 捕虜や無力化した敵兵をひとりだけ隠しておける。操作キャラクターが同時に入ることも可能
- 耐久力がゼロになるとドアが壊れて利用できなくなる

警戒している敵へのドアのぶつけ方

隙間から位置を確認

▢ or △で飛び出す

ドアの前に敵がいるとき、▢または△ボタンを押すと操作キャラクターが勢いよく飛び出し、敵をダウンさせられる。そのあいだにほかの遮蔽物に隠れたり、敵を無力化させるなどしたい

鍵開け

鍵のかかったドアや金網などに近づいて△ボタンを押すと、操作キャラクターが鍵を開け始める。鍵は約5秒経過すると自動的に開くが、△ボタンを連打すれば開錠にかかる時間を早めることが可能だ。これによるデメリットはとくにないので、敵に見つからないためにも連打するようにしたい。

◀鍵は爆発でも壊せる。敵が戦闘態勢のときはこのほうが手っ取り早い。

スイッチ

△ボタンで押すたびに、電源設備のスイッチのONとOFFを切り替えられる。OFFにすると電源設備を供給源にしている照明や監視カメラなどを無効化でき、潜入を有利に進めやすくなるのだ。ただし、電源を落とすと異常を察知した敵が調べにくるので、すみやかにその場を離れるようにしたい。なお、スイッチは電源設備以外に、マザーベースの一部のドアを開けるときに押すものもある。

電源設備の変化

ON

OFF

サーチライト

サーチライトに近づいて△ボタンを押すと、主観視点で構えられる。この状態中、右スティックを倒すことで左右を約180°、上下を約80°まで見渡すことができ、方向キーの右を押すたびに、照明の点灯と消灯を切り替えられる仕組みだ。サーチライトの操作を終わりたいときは、△ボタンを押せばいい。

◀櫓に取り付けたものと地面に設置されたものがあるが、操作に違いはない。

シャワー

ドアの前で△ボタンを押すと操作キャラクターが中に入り、シャワーを浴びて血や煤などの汚れを落とせる。また、リフレックス・モードの持続時間を延長したり、フルトン回収の成功率や体力の最大値を上昇させる効果も得られるので、ミッションの合間にマザーベースへもどって使っておくといい。

◀シャワールームはマザーベースの各プラットフォームにそれぞれ存在する。

治療

重傷が発生しているときは、ほかのアクションをしていない状態であれば△ボタンで治療を行う。実行後に約5秒経過すると治療を終え、体力と重傷が完全に回復する仕組み。ただし、治療中に攻撃を受けるなどで動作を中断されるといっさい回復せず、もう一度最初から治療を行わなければならない。

◀△ボタンは治療か優先されるため、ほかの状況アクションは行えなくなる。

振り払う／行動不能からの復帰

傀儡兵やオオカミなどに組み付かれたときは、左スティックと△ボタンの連打で振り払える。組み付かれてから何もせずに約8秒経過すると死亡してしまうので、必ず連打して振り払うこと。また、スタミナがゼロになり睡眠や気絶の状態に陥ったときも、同じ操作で復帰するまでの時間を短縮可能だ。

◀組み付かれる直前なら、R2ボタンを押してカウンターを決められる

ACTION | アクション

B 武器アクション解説 WEAPON ACTION GUIDE

構えや照準、リロードなど銃器の扱いには幅広い知識が求められる。
まずはすべての銃器で共通となる特徴やアクションの仕組みを理解し、
敵との接触時に適切な行動をとれるようになろう。

武器を構えると操作が大きく変わる

L2ボタンを押すと操作キャラクターが正面に向けて装備している武器を構える。武器構え時は通常の三人称視点から肩越し視点や主観視点に切り替わり、移動は操作キャラクターの向きに対して平行に行うのが特徴。攻撃や投擲、設置などすべての武器を使った行動の起点となるアクションだ。ただし、銃器のほか、一部の義手やサポートウェポンは遮蔽物との距離が近すぎると、遮られて武器を構えられない。銃器の場合は装着しているバレルパーツが長いほど、遮蔽物に阻害されやすくなる。

武器構えのおもな特徴

- 肩越し視点または主観視点になり、それぞれの視点はR1ボタンを押すたびに交互に切り替わる
- 操作キャラクターの向きと視点が正面に固定され、左スティックを倒すと向きに対して平行に移動する。右スティックを倒すと向きを変えることが可能
- 装備中の武器がフラッシュサイトを装着している場合、方向キーの右で点灯と消灯を切り替える。
- 装備中の武器がアンダーマウントにアンダーバレル化した武器を装着している場合、●ボタンでメインバレルとアンダーバレルを切り替える

◀武器を構えられない状況では、画面にアイコンが表示される

◀フラ[illegible]ると、[illegible]でスキ[illegible]

武器構えと視点の仕組み

※ 初期設定の場合、武器構え直後は肩越し視点になる。オプションの操作設定で構え時視点の記憶をONにすると、直前に武器構えを解除したときの視点になる

リフレックス・モードの発動時は敵に振り向く

リフレックス・モードが発動したときに武器を構えると、操作キャラクターを発見した敵に対して即座に振り向く。その際に照準を敵の中心に合わせるため、素早く攻撃でき無力化させやすくなる。インジケーターで敵の方向を確認してカメラを操作するよりも格段に速いことから、リフレックス・モードが発動したらすぐにL2ボタンを押すよう意識したい。なお、即時に振り向くのは発見されたときのみで、ACCELERAMIN（→P103）の使用によるリフレックス・モードでは振り向けない。

リフレックス・モード時の武器構えの仕組み

発動 ≫ 最寄りの敵に構える

遮蔽物の有無にかかわらず、敵を画面中央に収める。複数の敵に見つかった場合は、もっとも近い敵へ振り向く仕組みだ。なお、振り向くのは1回のリフレックス・モードで一度のみとなる。

転がり移動で匍匐状態を維持しつつ素早く移動

匍匐状態で武器を構えているとき、L3ボタンを押しながら左スティックを左右のどちらかに倒すと、転がりながら移動できる。移動はL3ボタンを離す、または、L2ボタンを離して武器構えを解除すると停止する仕組みだ。なお、匍匐状態のときに操作キャラクターの顔が正面にきた状態で一部の武器を構えると、仰向けの状態になる。この状態は基本的に匍匐状態と同じだが、CQC（→P106）のみ動作が異なる。

◀匍匐状態を維持しながら素早く移動できるのが利点。

ホールドアップで敵を無力化する

操作キャラクターに気づいていない敵に対し、武器を構えて約2mまで近づくとホールドアップさせられる。ホールドアップした敵は無力化できるだけでなく、その状態のままで尋問やフルトン回収を行える。ただし、一時的に行動を制御しているだけなので、反撃されることがある。これはCALLメニューで尋問のコマンドが表示されるかを確認することで判別できる。

◀投降したフリの場合は反撃してくる。判別するまでは距離を保とう。

ホールドアップのおもな特徴

» 敵全体が戦闘態勢でなく、操作キャラクターに気づいていない敵に対して武器を構えたまま約2mまで近づくと、ホールドアップさせられる

» ホールドアップした敵は武器をその場に落として両手を挙げ、無力化できる

» ホールドアップ中の敵は尋問やフルトン回収を行える ただし、尋問には対応した言語の班機能が必要

» ホールドアップしてもマーカーの色が赤く、尋問が行えない敵は投降したフリで、直後にナイフなどで反撃してくる

» 尋問の「伏せろ」で伏せた敵は、ほかの敵に起こされないかぎり無力化したままとなる

» 敵全体が戦闘態勢になると、すべての敵のホールドアップが解除される

ホールドアップの仕組み

視界の外から近づく ≫ 約2m以内で構える

音を立てないように近づき、武器を構えてホールドアップさせる。段差を利用するなどして視界に入らなければ正面からでもOK。また、遮蔽物の影で武器を構えて待ち伏せするのも有効だ。

ホールドアップが解除されるまでの流れ

スキを見せる ≫ ホールドアップが解除

ホールドアップしても武器構えを解除したり背中を見せると一定時間の経過でホールドアップが解除されてしまう。これを避けるために、真っ先に尋問で「伏せろ」を行おう。

攻撃を行って敵を無力化する

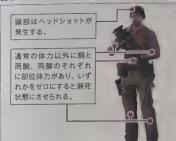
銃器を装備して武器構え時にR2ボタンを押すと、照準の中心に向けて射撃を行う。攻撃が命中すると殺傷武器なら体力、非殺傷武器ならスタミナにダメージを与えられ、いずれかをゼロにすると無力化できる仕組みだ。また、銃器は基本的に装填弾数ぶんの弾を連射性能に応じた速度で連続で発射するが、一部の銃器には射撃後に薬莢を排出する、下のようなポンプアクションやボルトアクションが挟まれるものがある。

ポンプアクションとボルトアクションの仕組み

攻撃

薬莢の排出

射撃後に弾倉から薬莢を排出し、弾を装填。排出動作は緊急回避などで中断可能だが、つぎに武器を構えた際に動作がやり直しになる。省略できないので、安全なときに薬莢を排出すること。

敵の体力とスタミナの仕組み

スタミナはすべての部位で共通で、ゼロにしたのがゴム弾などなら気絶、麻酔弾なら睡眠というように、最後に命中させた弾で敵の状態が変わる。なお、麻酔弾は命中時の威力以外に、時間の経過でスタミナを減少させられる。

1発で無力化できるヘッドショット

敵の頭部に弾を命中させると、ヘッドショットとなって1発で体力やスタミナをゼロにできる。素早く無力化しつつ携行弾数を温存できることはもちろん、メインミッション中ではスコアも加算されるのがポイントだ。操作キャラクターに気づいていない敵や、時間の流れがゆるやかになって照準を合わせやすいリフレックス・モードのときは積極的に狙いたい。下に敵兵の種類に応じたヘッドショットの狙い方を記載したので参考にしよう。

ヘッドショットのおもな特徴

- 銃器による攻撃でのみ発生する。ただし、グレネードランチャーとミサイルでは発生しない
- 一般兵であれば1発で無力化できる
- スカルズには大ダメージを与えられる
- メインミッションではスコアが加算される
- ヘッドショットへの警戒レベルが上がる

敵の種類と装備ごとのヘッドショット可能範囲

敵兵(装備なし/帽子/ガスマスク/暗視ゴーグル)

頭部に何も装備していなかったり、ガスマスクや暗視ゴーグルを装備している場合、頭部のどこに命中させてもヘッドショットになる。遮蔽物がなければ、位置関係にかかわらず狙いやすい。

敵兵(ヘルメット)

頭部の露出範囲が狭い。背後にいたってはほとんど狙えないので、ヘッドショットを決めるには正面か側面から頭部の下半分を狙うか、貫通力の高い武器でヘルメットを貫く必要がある。

敵兵(装甲兵)

頭部全体に強固なアーマーをまとっている。貫通力が高いスナイパーライフルなら通用するが、それ以外ではヘッドショットを狙わず、衝撃力の高い武器やCQCで無力化するのが無難だ。

野生動物(例:タイリクオオカミ)

野生動物も敵と同様にヘッドショットを決められる。どの位置からでも狙えるが、姿勢の関係で背後からだと身体に命中しやすい。気づかれない距離から正面、または側面に回り込んで狙おう。

照準の状態で有効射程や対象を判別しよう

武器を構えたときに画面の中央に表示される照準は、攻撃を行う場所の目印となるだけでなく、有効射程や弾のブレ幅を確認できる。基本的には対象を照準内に捉えたうえで、照準の色が赤いときに攻撃するのがベスト。かなり慣れが必要だが、照準が白くなる有効射程外であっても弾の落下を考慮して撃てば、狙った部位に命中させることは可能だ。

なお、照準の形状はアサルトライフルやハンドガンといった武器の種類ごとに異なるほか、主観視点のときは装着したスコープ(→P80)の種類に準拠する。

照準の色ごとの違い(アサルトライフルSVG-76の場合)

照準	解説
白	照準の範囲内に対象がいない、または有効射程外を示す。対象との距離が離れているほど狙った場所よりも下方に命中しやすい
赤	照準の範囲内かつ、有効射程に敵がいることを示す。この状態のときに攻撃すれば、ほぼ確実に狙った敵に命中させられる
緑	捕虜やバディ、敵意のない野生動物を有効射程に捉えると、照準が緑色で示される。これらの対象は誤って攻撃しないこと

ブレ幅は移動や連射することで広がる

照準の形状は一定ではなく、操作キャラクターの状態によって変わる。具体的には、武器を構えながら移動すると姿勢が不安定となり、また、弾を連射すると射撃の反動でブレ幅が広がってしまう。弾がブレるとそれだけ狙った部位に命中しにくくなるため、その場から動かずに攻撃したり、数発ずつ撃つなどしてなるべくブレ幅を抑えるようにしたい。なお、主観視点のときは弾のブレが抑えられるので、連射性能の高い武器は主観視点で攻撃するのが有効となる。

視点ごとの弾のブレ(アサルトライフルSVG-76Uの場合)

肩越し視点

主観視点

肩越し視点で20連射すると、弾が上下左右にかなりブレていることがわかる。一方、主観視点時もブレてはいるものの、肩越し視点に比べてブレ幅が抑えられている。

操作キャラクターの状態ごとの照準のブレ幅(アサルトライフルSVG-76Uの場合)

通常

移動

連射

移動+連射

弾が遮蔽物に遮られる状況では照準が二重に表示

遮蔽物がある付近で武器を構えると、照準がふたつ表示される。これは弾が遮蔽物に遮られることを表しており、色が薄い照準が狙っている場所、色が濃い照準が実際に命中する場所を示すのだ。この状況で攻撃しても狙った対象には命中させられないので、立ち位置を変更すること。また、姿勢変更や左右視点切り替えを行うことで、遮蔽物を避けて攻撃できる場合があるので覚えておきたい。

二重で示される照準の仕組み

▲グレネードランチャーやミサイルなどの爆発する武器の場合、弾を遮る遮蔽物が近くにあると自身が巻き込まれる恐れがあるので注意

照準の状態で有効射程や対象を判別しよう

武器を構えたときに画面の中央に表示される照準は、攻撃を行う場所の目印となるだけでなく、有効射程や弾のブレ幅を確認できる。基本的には対象を照準内に捉えたうえで、照準の色が赤いときに攻撃するのがベスト。かなり慣れが必要だが、照準が白くなる有効射程外であっても弾の落下を考慮して撃てば、狙った部位に命中させることは可能だ。

なお、照準の形状はアサルトライフルやハンドガンといった武器の種類ごとに異なるほか、主観視点のときは装着したスコープ（→P80）の種類に準拠する。

照準の色ごとの違い（アサルトライフルSVG-76の場合）

照準	解説
白	照準の範囲内に対象がいない、または有効射程外を示す。対象との距離が離れているほど狙った場所よりも下方に命中しやすい
赤	照準の範囲内かつ、有効射程に敵がいることを示す。この状態のときに攻撃すれば、ほぼ確実に狙った敵に命中させられる
緑	捕虜やバディ、敵意のない野生動物を有効射程に捉えると、照準が緑色で示される。これらの対象は誤って攻撃しないこと

ブレ幅は移動や連射することで広がる

照準の形状は一定ではなく、操作キャラクターの状態によって変わる。具体的には、武器を構えながら移動すると姿勢が不安定となり、また、弾を連射すると射撃の反動でブレ幅が広がってしまう。弾がブレるとそれだけ狙った部位に命中しにくくなるため、その場から動かずに攻撃したり、数発ずつ撃つなどしてなるべくブレ幅を抑えるようにしたい。なお、主観視点のときは弾のブレが抑えられるので、連射性能の高い武器は主観視点で攻撃するのが有効となる。

視点ごとの弾のブレ（アサルトライフルSVG-76Uの場合）

肩越し視点	主観視点

肩越し視点で20連射すると、弾が上下左右にかなりブレていることがわかる。一方、主観視点時もブレてはいるものの、肩越し視点に比べてブレ幅が抑えられている

操作キャラクターの状態ごとの照準のブレ幅（アサルトライフルSVG-76Uの場合）

通常	移動	連射	移動＋連射

弾が遮蔽物に遮られる状況では照準が二重に表示

遮蔽物がある付近で武器を構えると、照準がふたつ表示される。これは弾が遮蔽物に遮られることを表しており、色が薄い照準が狙っている場所、色が濃い照準が実際に命中する場所を示すのだ。この状況で攻撃しても狙った対象には命中させられないので、立ち位置を変更すること。また、姿勢変更や左右視点切り替えを行うことで、遮蔽物を避けて攻撃できる場合があるので覚えておきたい。

二重で示される照準の仕組み

▲グレネードランチャーやミサイルなどの爆発する武器の場合　弾を遮る遮蔽物が近くにあると自身が巻き込まれる恐れがあるので注意

リロードで装填弾数を回復させる

銃器の装填弾数がゼロになる、または◎ボタンを押すと操作キャラクターが弾倉に弾を込めるリロードを行う。リロードの動作と弾が装填されるまでの時間は武器ごとに異なり、動作を最後まで終えると装填弾数が回復する仕組みだ。このとき、動作中に緊急回避やダッシュなどのアクションを行うと、リロードを中断して移行する。ただし、装填弾数を回復させるには、リロードを最初から行わなければならない。

リロードのおもな特徴

- 装填弾数が0になると自動で行う
- ◎ボタンを押すと任意のタイミングで行える
- 銃器ごとにリロードの方法が決まっている
- 同じリロード方法でも、銃器の種類や残りの装填弾数などでリロードの動作時間が異なる
- 動作中に姿勢変更やダッシュ、緊急回避、クイックチェンジ(→P77)などを行うとリロードを中断する。ただし、姿勢変更による中断は匍匐状態を経由するときのみ

▲リロードにかかる時間は銃器ごとにさまざまだが、基本的にスキが非常に大きい。行う際は遮蔽物に身を隠すなどして安全を確保すること。

リロードの種類

手動

残りの装填弾数で動作時間が変化。リロードを中断しても弾を込めたぶんの装填弾数は回復する。

マガジン

銃器からマガジンを外し、新たなマガジンを挿入。装填弾数にかかわらず一括で行い、中断時はいっさい装填されない。

デュアルマガジン

奇数回数目はマガジンと同じだが、偶数回数目は備え付けたマガジンをスライドさせて挿入するため、動作が速い。

装填弾数の最大が1発増えるタクティカル・リロード

装填弾数がゼロになる前に◎ボタンで任意に行うリロードをタクティカル・リロードという。タクティカル・リロードを行うと、一部の武器の装填弾数が通常の最大よりも1発多く装填されるのが特徴。装填弾数の最大数が少ない武器で戦闘時のリロード回数を抑えたり、連射できる弾数が増えることで、まとまったダメージを与えやすくなるのがポイントだ。このことからも、基本的にリロードは装填弾数がゼロになる前に行い、タクティカル・リロードで装填弾数が多い状態を維持するしておくのをオススメする。

▲空中司令室から作戦展開地域に出撃する際、ランディングゾーンに到着するまでにひととおりの武器で行っておくといい。

タクティカル・リロードのおもな特徴

- 装填弾数がゼロになる前に、◎ボタンで任意に行うリロードのことをいう
- 一部の武器の装填弾数が最大より1発多い状態になるが、そのぶん携行弾数も減少する
- IDROIDから補給を要請した武器は、装備時にタクティカル・リロードが行われた状態になっている

タクティカル・リロードによる装填弾数の増加

出撃直後／自動リロード

タクティカル・リロード

通常は武器ごとに決められた数だけ装填されるが、タクティカル・リロードでは装填弾数の最大数を超えて装填される。なお、当然ではあるが1発多く装填したぶん、携行弾数は減少する。

装備品とパーツの切り替え

所持した装備品はプライマリウェポンなら方向キーの上というように、装備品ごとに対応した方向キーを長押しすれば、右スティックでほかのものに切り換えられる。その際、装備中のプライマリウェポンとセカンダリウェポンは、サプレッサーの着脱のほか、フラッシュライトの点灯と消灯の切り替えも可能だ。また、携行品のダンボール箱はポスターを貼り付けられる。

◀サプレッサーは◉、フラッシュライトは△ボタンで選択する。

方向キーごとの選択可能な装備品

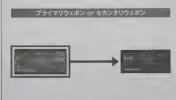
方向キー	選択できる装備品
方向キー上	プライマリウェポン
方向キー下	セカンダリウェポン
方向キー右	サポートウェポン
方向キー左	携行品

装備品切り替えの流れ

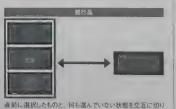
方向キーを長押ししてカテゴリごとの装備品が表示されたら、右スティックで装備したいものを選択しよう。カーソルを合わせた状態で方向キーを離せば、装備が切り替わる仕組みだ。

クイックチェンジで装備品選択を素早く行う

装備品を選択する際に方向キーを短押しすると、選択画面を短縮して切り替わるクイックチェンジになる。クイックチェンジは方向キーごとに同じカテゴリ内で切り替えるものと、武器構え時に◉ボタンで違うカテゴリの武器に切り替えるものがあり、種類ごとに切り替わるルールが異なるのが特徴だ。なお、方向キーで違うカテゴリにクイックチェンジした場合、そのカテゴリの直前に装備していたものへ切り替わる。

クイックチェンジの仕組み

同じカテゴリの武器を装備時にプライマリウェポンは方向キーの上、セカンダリウェポンは方向キーの下を短く押すと、装備していなかったほうの武器へ瞬時に切り替わる。

武器を構えて◉ボタンを押すと、プライマリウェポンとセカンダリウェポンを交互に切り替える(※)。切り替えられる武器は直前に装備していたほうのみで、義手の装備時は行えない。

方向キーの右を短押しするたびに、写真にある番号の順番で装備品がつぎつぎと切り替わっていく。例えば❷を装備時に2回連続で短く押すと、❹まで切り替わるといった具合だ。

直前に選択したものと、何も選んでいない状態を交互に切り替えられる。ただし、R3ボタンを押して使用するファントムシガーや薬系の携行品等はクイックチェンジでは使用できない。

※初期設定の2スロット時のもの。オプションの操作設定で構え時武器切替を3スロットにすると、プライマリウェポン→セカンダリウェポン→サポートウェポンの順番で切り替わるようになる。

銃器に備わる性能を把握しよう

銃器には威力や衝撃力、貫通力などのさまざまな性能がある。このうち、与えるダメージやスタミナに直接影響するのは威力のみ。衝撃力は防御力の高い敵に対して与えるダメージが軽減されるのを防ぐもので、防御力を上回ってもダメージが増加するわけではないので注意したい。なお、ほかの性能もダメージに間接的に影響するほか、戦闘時の立ち回りにかかわってくるのであわせて確認しておこう。

◀銃器を構える速度や、弾の

与えるダメージのおもな特徴

- 威力が高いほど1発で与えるダメージが大きくなる
- 衝撃力が高いと防御力の高い敵にダメージを軽減されにくくなる
- 有効射程外の敵には与えるダメージが低下しやすい

威力と衝撃力のイメージ

貫通可能な遮蔽物

貫通力は弾が対象に命中した際の貫通の可否を示すもので、与えるダメージに影響はしない。貫通力の高さはS、A、B、C、D、Eの6段階に分けられ、段階ごとに貫通できる遮蔽物が決まっており、貫通後は20m先まで進む。また、貫通力がA以上になると敵兵や野生動物も貫通するようになり、1発の弾でふたり同時にダメージを与えられるようになるのだ。ただし、貫通した弾が当たるのは、貫通力Aなら最初の対象から約5mまで、貫通力Sなら20mまでとなっている。

非殺傷武器の弾で破壊できるガラス

【サーチライト／照明】 ◯

【装甲兵のヘルメット】 ×

非殺傷武器は遮蔽物を貫通しないが、サーチライト、トラックのフロントガラスなどであれば破壊可能。ただし、麻酔弾の場合はWU S.PISTOL APなどの麻酔弾ガラス貫通化があるもののみ。

貫通力ごとの貫通できるおもな遮蔽物（貫通力Eは何も貫通できないため割愛している）

連射時の火力に大きく影響する連射性能と集弾性能

連射性能は弾の発射間隔を表し、高いほど1発ごとの間隔が短くなる。一方、集弾性能は連射した際の弾のばらけ具合にかかわるもので、高いと狙った場所に弾を命中させやすい。つまり、これらの性能が高ければ1発の威力が低くても、短時間でより多くの弾を発射し、命中させつづけることでまとまったダメージを与えられるというわけだ。おもにアサルトライフルやマシンガンといった、手数の多い武器に大きく影響する。

連射性能の比較

連射性能の差が180あるALM 48とLPG-61で、それぞれ5秒間連射したときの弾数を比較。結果はALM 48が45発でLPG-61が60発と、LPG-61のほうが17発多く発射できた。

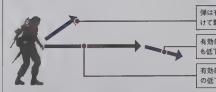
集弾性能の比較（肩越し視点時）

バリケードから約10m離れて50発ずつ撃った結果、ALM 48に比べてUN-AAMのほうが全体的に弾が中央に密集した。0.051の差でこれだけの影響があるのは見逃せない。

距離による威力と弾道の変化

発射した弾は武器ごとの有効射程まで一直線に飛び、有効射程外になるとしだいに落下していく。このとき、グレネードランチャーやミサイルといった爆発系以外の弾は、威力も徐々に低下してしまうのだ。通常の敵兵であれば大きな差は出にくいが、ボディアーマーやライオットスーツを装備している敵兵などには、有効射程外からの攻撃は避けて、なるべく爆発系の武器を使うようにしたい。

◀有効射程外を狙うときは、照準をやや上に向けよう。

有効射程の仕組み

弾は有効射程以外に射程距離の限界があり、上方へ向けて撃っても地上までは落下せず、途中で消滅する。

有効射程外になると、弾が落下していくだけでなく威力も低下。ただし、爆発系の弾の場合は威力が低下しない。

有効射程内であれば、弾はまっすぐに飛んでいく。威力の低下もなく、通常どおりダメージを与えることが可能。

自動照準補正の高さと武器構え直後の命中率

自動照準補正は武器を構えたときに、操作キャラクターが一定範囲内にいる敵に対して自動的に照準を合わせてくれるもの。高いほど追尾する距離が長くなり、狙いを定めるまでの時間を短縮しやすくなるのだ。ただし、画面内の複数の敵に対し、特定の敵を狙いたいときなどは照準を合わせにくくなることもある。自動照準補正はオプションの操作設定でOFFに切り替えればいっさい追尾しなくなるので、必要ないと感じるようであればOFFにしておくといい。

自動照準補正の比較（肩越し視点時）

RASP TB-SG ★1

RENOV-ICKX SR ★1

0.5のRASP TB-SGは、カメラの向きから左右に20°程度の角度に敵がいたときに自動で捕捉。一方、0.14のRENOV-ICKX SRは左右に5°程度と、しっかり狙う必要があることがわかった。

装備品解説 EQUIPMENT GUIDE

作戦展開地域へ持ち込める装備品は、敵を直接排除したり、
潜入を助けてくれるものなど多種多様である。
それぞれの特徴を理解し、効果的に使うことがミッションクリアへの近道だ。

装備品は状況を考慮して装備

装備品の種類は非常に多く、作戦展開地域へ持ち込める数はかぎられる。そのため、ミッションごとに必要なものを吟味し、無駄がないように装備していくことが重要となる。また、銃器の場合は出撃前であれば、カスタマイズである程度までは性能を調整できる。そのうち、以下に挙げたスコープは銃器の種類で共通なので、特徴を確認して必要なものを装着しておこう。

◀性能が過剰と感じたら、グレードを下げてコストを節約しよう。

銃器に装着可能な共通のスコープ

ダットサイト／ブースター

中心に光が点で表示され、狙いをつけやすい。ブースターはズーム倍率を変えられ、必ずダットサイトが付属される。

測距スコープ

スコープによってズーム倍率を変えられるほか、着弾点までの距離が示される。グレネードランチャーの使用時に便利。

ライフルスコープ

最大で8倍までズームでき、遠距離から敵を狙撃しやすい。スナイパーライフルなどの有効射程が長い武器に有用だ。

目に見えるデータだけでは測れない銃器の性能

銃器の性能には威力や連射性能などがあるが、実際にこれだけで実戦時の強さを判別するのは難しい。例えば、ミサイルは威力が非常に高いものの、装填弾数の少なさやリロードの遅さといった取り回しに難があることから、総合的なダメージ効率はマシンガンにおよばないといった具合だ。以降では銃器の性能について、威力や衝撃力といった基本性能をもとに独自に設定した下の6項目で評価し、詳しく解説している。

銃器性能グラフの項目解説

項目	解説
[illegible]	威力や衝撃力だけでなく、連射性能と集弾性能、有効射程も考慮した総合的なダメージ効率。1発の威力が低くても、手数を増やし、ブレずに当てつづけることでダメージ効率が高くなりやすい。最大火力は状況によって変動する
[illegible]	補給物資を受けずにその銃器で戦闘を継続できる時間を表す。装填弾数と携行弾数が多いほど長時間戦闘を継続しやすくなる。なお、連射速度による弾の消費速度は考慮していない
[illegible]	基本的には有効射程が長いほど評価が高い。ただし、グレネードランチャーやミサイルといった攻撃に爆発をともなう銃器は有効射程外による威力の低下がないため、弾が届く最大の射程距離までを前提とした性能になっている
[illegible]	武器構えやリロードの種類と速度、集弾性能にかかわる反動などを考慮したその銃器の基本的な使いやすさを表す。また、薬莢の排出が手動であったり、ポンプアクションやボルトアクションの場合は大きく減衰している
[illegible]	複数の敵を同時に相手したときの排除しやすさ。基本的に攻撃範囲の広い銃器をもっとも高く評価し、次いで連射性能や装填弾数に優れた順に査定。これらの要素に加え、自動照準補正による照準を合わせるまでの速度も加味している
[illegible]	歩兵や車輌、戦闘ヘリ、ウォーカーギアなどに対するダメージの与えやすさ。衝撃力に優れる銃器をもっとも高く評価し、連射性能と装填弾数による手数の多さを加味。ヘルメットを貫ける場合は貫通力も評価の対象にしている

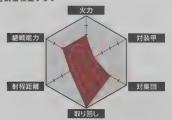
プライマリウェポン(HIP)

アサルトライフル

カスタマイズによる汎用性の高さが魅力

連射性能や集弾性能に優れ、総合的な火力はやや高め。また、装填弾数と携行弾数がともに多く、継戦能力も申し分ない。最大の特徴はカスタマイズの幅の広さ。ほとんどの武器にサプレッサーやデュアルマガジンといった有用なパーツはもちろん、アンダーマウントにほかの武器種のバレルを装着できるのが魅力。ひとつの武器で複数の役割を担えるようになるため、より汎用的な活躍を期待できる。基本的にはアンダーマウントが追加できるようになる系統を優先して開発していくのがオススメ。

▲アンダーマウントに装着したバレルは、もととなる武器と同様の性能が得られる。使用コストは上がるが、それ以上の戦果を見込めるはずだ。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 1発の威力は低いが連射性能や集弾性能、装填弾数に優れており火力がやや高い
- 携行弾数が多いことで継戦能力が高め
- カスタマイズでサプレッサーやデュアルマガジンを装着できる武器が多い
- 武器によってはアンダーマウントにショットガンやグレネードランチャーのバレルを装着できる
- 衝撃力が低く、装甲兵や車輛、戦闘ヘリにダメージを与えにくい

系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
SVG-76系	アサルトライフルのなかでは比較的開発しやすく、使用コストが低めになっている。また、グレード3以降に多数の系統に派生するのが特徴で、装着できるパーツや性能もさまざま。開発する武器に迷うようであれば、グレード3でデュアルマガジン、グレード4でアンダーマウントが追加されるSVG-76の開発をそのまま進めるのがオススメ。最終的には威力と携行弾数に優れている、PG-67の開発を目指そう	P399
AM MRS-4系	サプレッサーが最初から装着されているのが最大の特徴で、敵全体を警戒態勢にせずに無力化できる。基本的にはAM MRS-4の開発を進めていき、デュアルマガジンやアンダーマウントを追加したうえで、グレード4にしてサプレッサーの耐久度を上げるといい。ほかの系統は有効射程を伸ばしたいならAM MRS-4R、携行弾数を増やしたければAM MRS-4LSというように、目的に応じて開発するようにしたい	P404
UN-ARC系	威力と集弾性能が高めで、まとまったダメージを与えやすい。一方、装填弾数がアサルトライフルのなかでもっとも少なく、継戦能力に不安が残る。この点を改善したければ、装填弾数を増やせるUN-ARC-HB系を開発するといい。また、UN-ARC-NL系はアサルトライフルで唯一の非殺傷武器となる。連射性能と自動照準補正に優れていることで、複数の敵を素早く無力化しやすいのが魅力だ	P406
G44系	全体的に連射性能と自動照準補正が高い。G44K系からG44-9系へ開発を進めれば、さらに長所を伸ばすことが可能だ。また、使いやすさを求めるならG44の開発を進めるのもオススメ。こちらはアンダーマウントとデュアルマガジンに加え、3倍率スコープで離れた距離からヘッドショットを狙いやすくなる。残るG44MG系は、この系統で威力と携行弾数が欲しいときに開発するといい	P410

ピックアップ武器解説

AM MRS-4(グレード3~)

サプレッサーやデュアルマガジンといった便利なパーツに加え、アサルトライフルではもっとも早いタイミングでアンダーマウントが追加される。アンダーバレル化したショットガンやグレネードランチャーを装着しておけば、さまざまな状況に対応できるだろう。例えば、ふだんはサプレッサーを活かして音を立てずに敵を無力化し、敵が戦闘態勢になったらバレルを切り替えて、強力な攻撃で対応するといった具合だ。

◀グレネードランチャーのバレルを装着すれば、装甲兵や車輛とも有利に戦える。

プライマリウェポン(HIP)
ショットガン
距離によって威力と範囲が大きく変わる

一度に多数の弾を同時に撃ち出し、弾は扇状に広がりながら飛んでいく。近距離ですべての弾を命中させたときの威力が非常に高く、ボディーアーマーやライオットスーツを装備していない敵なら、ヘッドショットをしなくても1発で排除できる。有効射程内であれば、吹き飛ばしてダウンさせることも可能だ。一方、装填弾数が少なく、リロードが手動のため遅いのが難点。使用の際は遮蔽物を利用しつつ戦うことが重要となる。なお、一部の系統で撃てるスラッグ弾は、散弾から単発弾になる代わりに威力と射程距離が高まる特徴がある。

▲攻撃範囲が前方に広いうえに自動照準補正も高いので、武器構え直後に攻撃しやすい。戦闘態勢になってしまったらガンガン使おう

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 威力が高く、弾が前方の扇状の範囲に広がるため、複数の敵に同時に大ダメージを与えやすい
- 有効射程の範囲内で命中させると、敵を吹き飛ばしてダウンさせられる
- 装填弾数が少なく、リロードでスキを見せやすい
- 弾速は標準だが、有効射程外になると威力が大きく低下する
- 使用弾頭がスラッグ弾化したものは、散弾ではなくなる代わりに威力が大幅に上昇する

系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
RASP TB-SG系	全体的に威力が高い系統で、RASP TB-SG SLUGが威力、RASP TB-SG LBが有効射程というように、派生ごとに特色がはっきりとしている。このうち、ショットガンとしての使いやすさを求めるならRASP TB-SG SB系がオススメ。有効射程こそ短くなるものの、威力と連射性能、自動照準補正が高く、接近戦時の取り回しに優れているからだ。また、グレード3でアンダーバレル化でき、ほかの派生よりも開発レベルが低いのもポイントといえる	P412
S1000系	派生が多岐にわたり、S1000 AIR-Sに派生すると非殺傷武器となり、S1000 EXT.では装填弾数が増えて継戦能力を補いやすい。いずれもショットガンとしての性能は控えめで、S1000系をグレード4まで開発すればサプレッサーが追加され、グレード5になるとリロード速度が上昇するのが特徴。ただし、開発レベルが高いのでそれまではほかの系統のショットガンを使うといい	P417
KABARGA 83系	連射性能と装填弾数に優れることで瞬間的な火力が高く、集団戦においても手数で制圧しやすい。ただし、グレード5までの携行弾数はほかのショットガンとほぼ同じなので、1発ずつしっかり狙うこと。グレード6になれば携行弾数が増えて継戦能力が大きく向上するが、開発レベルが60と非常に高いのが難点	P421
BULLHORN SG系	装填弾数と携行弾数がともに多く、ショットガンのなかではもっとも継戦能力が高い。そのほかの性能では連射性能と集弾性能がやや高めで、連射時も命中させやすいのが特徴だ。なお、グレード4からの開発となり、同系統内では開発レベルが低め。そのため、ほかのグレード4を開発するまでのつなぎとしても使いやすい	P422

ピックアップ武器解説

RASP TB-SG SB(グレード2～)

RASP TB-SG SB系は同じグレード帯では威力と自動照準補正が突出しており、連射性能も高い。グレード3になるとそれぞれの性能が大きく伸びるだけでなく、アンダーバレル化されることでアサルトライフルやスナイパーライフルに装着しての運用もできるようになるのだ。このうえで開発レベルが20とほかの系統のグレード3よりも低いため、ショットガンを主力に使っている場合はぜひ開発しておきたい。

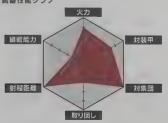
◀有効射程は短いが、写真の距離までなら敵をダウンさせられる

プライマリウェポン(HIP)
グレネードランチャー
威力と範囲に優れ殲滅力が高い

威力と衝撃力が高く、装甲兵や車輌など防御力が高い敵にも大ダメージを与えやすい。着弾時の爆発は広範囲におよぶため、密集している敵をまとめて排除したいときにも有効だ。また、有効射程は短いものの、弾は消滅せずに放物線を描いて飛ぶのも特徴。発射する角度を調整すれば、約250m離れた場所にいる敵も攻撃できる。

運用の際は装填弾数が少ないことと、爆発で操作キャラクターも大ダメージを受ける点に注意。なるべく広い場所で、狙った敵から10m以上離れるようにしたい。

▲有効射程外でもダメージが低下しないので、照準付近に敵を捉えればダメージを与えられる。遠距離への狙撃は測距スコープを装備。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 威力と衝撃力が高く、すべての敵に大ダメージを与えやすい
- 着弾すると爆発して範囲内にいる敵をすべて巻き込める
- 弾速は遅いが有効射程に威力が左右されない
- 装填弾数と携行弾数が少なく継戦能力が低い
- スモーク弾、スタン弾、睡眠ガス弾は着弾すると即座に効果を発揮する

系統ごとのおもな特徴

系統	特徴	参照
FAKEL-46系	FAKEL-46系の開発を進めると、グレード4以降にスモーク弾やスタン弾、睡眠ガス弾を撃てる系統へ派生できる。ただし、これらの武器はいずれも開発レベルがかなり高い。そのため、FAKEL-46系をグレード2まで開発してアンダーバレル化したら、派生先のFAKEL G-33系の開発を進めていこう。こちらはグレード2と4でそれぞれ装填弾数が1増えるため、継戦能力を向上させられるのだ	P423
DGL103-SA系	FAKEL-46系と比べると有効射程が長い程度で、ほかの性能はほぼ同じ。グレネードランチャーは有効射程がさほど大きな意味を成さないため、FAKEL-46系とは好みで使い分けてOK。こちらの系統を使うなら、まずはDGL103-SA系の開発をグレード3まで進めてアンダーバレル化しておこう。その後は継戦能力を高めるために、携行弾数が多くなるDGL103-LBに派生させてグレード5まで目指すといい	P426
ISANDO RGL-220系	最大で6発ぶんの弾を連射でき、すべて命中したときの火力は凄まじいの一言。装甲兵や車輌はもちろん、サヘラントロプスに対しても大ダメージを与えやすいので、開発レベルが18に達したらすぐに開発しよう。一方で携行弾数に難があり、グレードを上げても改善することはできない。この点は補給要請を利用して補っていこう	P429
HAIL MGR-4系	連射性能が高く、最大で20連射して大ダメージを与えられる。開発できるようになるグレード3の段階で装填弾数と携行弾数がもっとも多く、継戦能力が比較的高いのも特徴。ただし、グレネードランチャーとしては衝撃力が低いため、防御力の高い相手にダメージを軽減されやすい。したがって、装甲車や戦車の排除に使うよりは、敵の数が多い拠点の制圧に向いているだろう	P430

ピックアップ武器解説

FAKEL G-33(グレード2～)

装填弾数が2発あるため、散開している複数の敵を素早く排除したり、連射すれば装甲車や戦車を1回の攻撃チャンスで破壊しやすくなる。派生前に比べてリロードの回数を抑えられ、戦闘態勢の敵に対してスキを見せにくくなるのもポイントだ。また、グレード3になれば3倍率測距スコープが追加され、遠距離への狙撃もしやすくなる。開発レベルは26とやや高いので、それまではFAKEL-46系のグレード1と2で代用しよう。

◀装填弾数が増えたぶんリロードも遅くなる。必ず遮蔽物に隠れて行おう。

プライマリウェポン(BACK)

スナイパーライフル

有効射程が長く、弾速が全武器中もっとも速い。発射から着弾までの時間が短いので、遠距離で動いている対象であっても正確に命中させることが可能だ。一方で装填弾数が少なかったり、ボルトアクション作動の系統が多いなど、取り回しの面では劣っている。拠点へ潜入する前に遠距離から敵を排除し、あらかじめ数を減らしておくといった使い方が基本となるだろう。その際は、カスタマイズでサプレッサーを装着するのがオススメ。これにより、狙撃地点を敵に気つかれることなく、より安全に攻撃できるのだ。

▲遠距離からのヘッドショットが基本的な運用法になる。カスタマイズで倍率の高いスコープを装着し、より正確に狙えるようにしておきた。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 有効射程が長く、弾速がもっとも速い
- 有効射程の影響による威力の低下がやや低い
- 貫通力が非常に高く、ヘルメットや装甲などを貫通できるほか、武器によっては敵も貫通できる
- 装填弾数と携行弾数が少なく、連射性能が低いことで近距離での戦闘に向かない
- カスタマイズでサプレッサーを装着できるものが多い。一部の武器はアンダーバレルも装着可能

系統ごとのおもな特徴

RENOV-ICKX SR系	標準的な性能のスナイパーライフルで、グレード3まではほかの系統に比べて威力がやや低く、有効射程が長め。グレード4以降に威力が大きく上昇し、ほかより火力が高くなるのが特徴だ。また、RENOV-ICKX TPに派生すると麻酔弾が撃て、遠距離から対象を殺害せずに無力化できるようになる	P431
M2000-D系	グレード3でサプレッサーがカスタマイズなしで装着されるほか、同じグレード帯のスナイパーライフルよりも威力と有効射程が長く使いやすい。ただし、グレード4以降になるとRENOV-ICKX SR系に威力で劣ってしまうため、M2000-NLに派生させて有効射程がもっとも長い麻酔銃として運用していこう	P433
BAMBETOV SV系	装填弾数と携行弾数が多く、セミオートであるため連射性能が高い。取り回しが改善されたことで、近距離でも比較的使いやすいのが特徴。また、グレード5になればアンダーマウントが追加され、ショットガンなどのバレルを装着できるようになる。開発レベルは42と高いが、苦手な距離をなくせるのは魅力的だ	P435
AM MRS 71 RIFLE系	装填弾数が20とスナイパーライフルのなかで継戦能力がもっとも高く、BAMBETOV SV系に比べ、連射性能が低い代わりに集弾性能が高い。グレード5でアンダーマウントが追加されるほか、AM MRS-73 RIFLEに派生すれば集弾性能が大きく向上し、AM MRS-73 NLに派生した場合は麻酔銃となる	P436
BRENNAN LRS-46系	威力と衝撃力が高く、装甲兵や車輌相手でも大ダメージを与えやすい。有効射程も非常に長いので、遠距離からの狙撃や戦闘ヘリを撃墜するときにも有効だ。また、SERVAL AMR 7に派生すれば、セミオートになって連射性能も高まる。いずれも開発レベルはかなり高いが、強力なのでぜひ開発してほしい	P438

ピックアップ武器解説

RENOV-ICKX TP(グレード2~)

100m以上離れた場所から容易に敵を眠らせることができ、見つかるのを未然に防ぎやすい。開発レベルが15と条件を満たしやすく、早い段階で開発できるのもポイントだ。ただし、グレードを上げてもサプレッサーが追加されないので、なるべく早く武器のカスタマイズを行えるようにしたい。なお、同じ麻酔銃のM2000NL系はさらに有効射程が長いので、開発レベルが36に達したらそちらへ移行するといい。

◀高所に位置して敵を眠らせ、起きたことに近寄る敵をつぎつぎと眠らせていこう

プライマリウェポン(BACK)

マシンガン

火力と弾幕で敵を圧倒

連射性能と集弾性能が高く、携行弾数も非常に多い。1発ごとの威力はやや低いものの、連射しつづければ大ダメージを与えることも夢ではない。その際、連射中に右スティックを左右に動かせば、複数の敵をのけぞらせつつ戦うといったこともできる。総合的なダメージ効率が非常に高いため、カスタマイズでは連射性能と集弾性能が上がるパーツを優先的に装着し、長所である火力をさらに伸ばしていこう。なお、手数が非常に多いため、大量の弾を消費してしまうが装甲兵や戦闘ヘリ程度であれば軽く排除できる。

▲集団を相手にするときは右スティックを少しずつ倒し、1〜2発ずつ当てるのがコツ。のけぞらせることを優先して行動を妨害するのがポイントだ。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 連射性能と集弾性能が高いため、命中させつづければ大ダメージを与えられる
- 装填弾数と携行弾数が非常に多く、火力と継戦能力に優れる
- 武器を構えるのがやや遅いほか、リロードにかかる時間が長い
- 殺傷武器しかないため、敵を殺害せずに無力化するには瀕死状態にさせるしかない

系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
ALM 48系	マシンガンのなかでも威力がやや高めだが、連射性能や集弾性能は平均的。グレード3で装填弾数が150発になるので、ほかの系統よりも早い段階で火力を発揮しやすいのが利点だ。ただし、使用コストでコモンメタルを多く消費してしまうのが難点。資源の消費が気になるようであれば、有効射程は短くなるがALM 48Sに派生するか、連射性能に特化したALM 48Hを目指すといい	P439
UN-AAM系	集弾性能と自動照準補正が高く、取り回しに優れている。そのぶん威力や連射性能はほかの系統より劣るため、同じグレード帯で携行弾数が多い点に注目し、継戦能力の高さで補っていこう。また、UN-AAMFに派生した場合は継戦能力は低下するが、集弾性能の高さを維持したまま威力を上げられる	P441
LPG-61系	威力と連射性能がマシンガンのなかでもとくに高く、火力が非常に高い。一方、反動が大きいことで集弾性能がほかの系統より低いので、その場から動かず、主観視点による攻撃を徹底するのか火力を発揮するコツだ。その際、主観視点時の手ブレを抑えるために、PENTAZEMINを使えるとベスト	P442

ピックアップ武器解説

ALM 48(グレード2〜3)

もっとも早く開発できるマシンガンで、グレード3まで開発して威力と装填弾数を底上げすれば、ミッションを問わず活躍を見込める。グレード4以降は資源の消費が激しいので、保有量と相談して使うこと。

◀グレード4のフルートカードは有用なパーツ。これを目標に開発するのもあり

LPG-61(グレード3〜)

開発レベルがほかの系統よりやや高いことを除けば、同じグレード帯では火力がもっとも期待できる。カスタマイズでは連射性能と集弾性能の上がるパーツを装着し、長所を伸ばしつつ短所を補おう。

◀開発レベルが55と遅いなら、総合的に優れたALM 48Hに移行。

プライマリウェポン(BACK)

ミサイル

大爆発で並みいる敵を蹴散らす

サイズの大きい弾頭を発射し、着弾点で爆発させる武器。威力と衝撃力が非常に高いため、装甲車や戦車であっても容易に排除できるほか、範囲が広いため複数の敵を巻き込みやすい。また、有効射程も長く、遠距離から攻撃しやすいのも利点だが、すべての系統で1発しか弾を装填できず、攻撃するたびにリロードしなければならない。そのうえ、武器を構えるのが遅かったり、匍匐状態時に使用できないなどの短所もある。全体的に取り回しに難があるので、使用時は必ず敵から距離をとるようにしたい。

▲爆発範囲が広いため、遮蔽物に隠れている敵にもダメージを与えやすい。巻き込まれないように、15m以上は距離をとること。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 威力と衝撃力が高く、防御力の高い敵にも大ダメージを与えられる
- 着弾時に爆発して複数の敵を巻き込みやすい
- 弾速は遅いが有効射程の影響による威力の低下がない
- 一部の武器は敵をロックオンすることで、弾が敵を追尾するようになる
- 装填弾数と携行弾数が非常に少ない
- 匍匐状態時に武器を構えられず、攻撃できない

系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
GROM-11系	もっとも基本となるミサイルで、比較的開発しやすい。ほかの系統が開発できるようになるころにはグレード4までの開発も視野に入ってくるので、ミサイルはGROM-11系の開発を優先しよう	P443
FB MR R LAUNCHER	ミサイルのなかでは威力や衝撃力を含むすべての性能が高いほか、弾速がある。FB MR R-L MK-IIに派生すると威力と携行弾数が低下する代わりに、爆発範囲が広がって複数の敵を巻き込みやすくなる	P444
KILLER BEE系	ほかの系統よりも性能がかなり低いが、照準を合わせることで敵をロックオンできる。攻撃後に大きく動かれても命中させやすいので、走行中の車輌や戦闘ヘリに対して使うといい	P445

ピックアップ武器解説

KILLER BEE／CGM 25

KILLER BEE系とCGM 25系は照準を対象に合わせると"TARGET"のマーカーが表示され、グレードごとに一定時間経過すると"LOCKON"に変化する。この状態のときに攻撃すると、弾が対象を追尾する。ただし、武器構えを解除、対象から照準を外す、操作キャラクターが攻撃を受けるなどでロックオンは解除されてしまう。

CGM 25のロックオンの仕組み

いずれかの敵を捕捉

対象をロックオンすると、マーカーが写真のように変わる。この状態は武器を構えてさえいれば持続する。

ほかの敵を捕捉

CGM 25系は複数の対象をロックオンできる。いずれかの敵をロックオンしたら、照準をほかの敵に合わせよう。

発射

攻撃するとロックオンした対象に弾が飛んでいく。複数ロックオンしている場合は、弾がそれぞれの敵に分散。

シールド

盾で守りを固めて敵の攻撃を遮断

シールドの前面で攻撃を防ぎ、受けるダメージを軽減できる。シールドは操作キャラクターの状態によって防げる方向が異なるほか、PB SHIELDのグレードごとに防げる攻撃が増えていく仕組みだ。防御可能な攻撃であれば何度でも無効化できるが、武器構え時に耐久度を上回る攻撃を受けると吹き飛ばされてしまう。その際もダメージは受けないものの、シールドをその場に落としてしまう。シールドは◎ボタンの長押しで拾えるので、安全を確保してから拾うこと。

◀前面でしか防げないので、すべての敵を正面に捉えた状態で使おう。

グレードごとに防げるおもな攻撃

グレード	おもな防げる攻撃
★2	アサルトライフルなどの銃弾や近接攻撃
★3	ショットガンを防げるようになる
★4	一部を除く爆発系の攻撃を防げるようになる

武器のおもな特徴

- 操作キャラクターの状態ごとにシールドの向きが異なり、前面で受けた攻撃を何度でも無効化できる
- 武器構え時にハンドガンまたはサブマシンガンを同時に使える
- 武器構え時に耐久度を超える攻撃を防ぐと、吹き飛ばされてシールドを落とす。このとき、プライマリウェポン(BACK)に何も装備していない状態になる
- 落としたシールドは◎ボタンの長押しで拾える

操作キャラクターの状態によるシールドで防げる部位

武器構え時以外

シールドを構えていないときは背中に背負う。正面からは防げないが、背後からの攻撃をある程度防ぐことが可能だ。

武器構え時

シールドとセカンダリウェポンを前方に構える。頭と右腕が露出するので、敵の攻撃が激しいとダメージを受けやすい。

武器構え時に△ボタン

頭部から膝付近までをシールドで覆う。しゃがみ状態になれば膝下までカバーでき、正面からの攻撃をほとんど防げる。

FILE 02

敵のシールドは形状が違う!

敵も操作キャラクターと同様にシールドを装備することがあるが、形状が異なっている。具体的には、敵のシールドはPB SHIELDよりも上部の範囲がやや広いほか、覗き穴がある。敵が持っているシールドがRIOT SHIELDの場合は、覗き穴から銃弾を通すことができ、そこからダメージを与えられるのだ。一方、RIOT SHIELD RCは覗き穴の形が細かく、銃弾を通すことはできない。

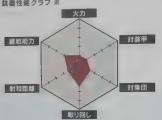
▲敵がシールドに隠れているときも、写真の覗き穴の場所を狙えば、爆発系以外の武器でもダメージを与えられる。

▲敵のシールドを利用したいときは、敵をダウンさせるなどして落とさせよう。背後に回り込んで拘束するのがオススメ。

セカンダリウェポン

ハンドガン

系統ごとに性能や撃てる弾が大きく変化

基本的に威力や衝撃力が低く、ほかの性能も軒並み低い。ただし、ハンドガンは武器によって衝撃力が高かったり、連射性能が高いものがあるなど、系統ごとに性能が大きく異なるのが特徴。それらの武器を使えば、ほかの武器種ほどではないが攻撃面を補うことは可能だ。ほかには、麻酔弾などで敵を殺害せずに無力化させる手段が充実しているのが利点。プライマリウェポンに非殺傷武器を装備していなければWU S.PISTOL系を装備しておくというように、装備品全体で見て足りない部分を補っていこう。

▲麻酔銃で敵を無力化させることに専念し、敵全体が戦闘態勢になったら、プライマリウェポンに持ち替えて応戦するなどで運用していこう

銃器性能グラフ ※

武器のおもな特徴

- 威力と衝撃力が低く、大ダメージを与えにくい
- 装填弾数と携行弾数が少ない武器が多い
- 系統ごとにショットガンやグレネードランチャー、サブマシンガンに近い性能の武器がある
- 麻酔弾やエアショック弾、スモーク弾などの弾を撃てる非殺傷武器が充実している

系統ごとのおもな特徴

系統	[illegible]	[illegible]
WU S.PISTOL系	メインミッション「1-幻肢」の開始時から装備しており、使用コストの低い麻酔銃として使うことになる。開発を進めればグレード5でサプレッサーの耐久度が無限になるほか、ガラスを貫通するようになるWU S.PISTOL APへ派生可能だ。ただし、開発レベルが49以上必要になるので、装填弾数が増えるグレード3を目処に、それ以降は連射性能に優れるBURKOV TBへ移行するのがオススメ。なお、殺傷武器に派生するWU S.PISTOL 9はこれといった強みがないため、開発は後回しでいいだろう	P382
AM D114系	標準的な殺傷武器で、グレード4以降に多数の系統に派生し、最終段階の性能が大きく異なるのが特徴。それぞれAM D114 CBが自動照準補正、AM D114-9が貫通力、AM D114LB 45が集弾性能、AM D114LB-9が有効射程に優れている。このなかではグレード4でサプレッサーの耐久度が上がるAM D114系が使いやすい。その後は総合的な性能が高い、AM D114 CBを目指すといい	P384
BURKOV系	オートマチックハンドガンとしては装填弾数と携行弾数がやや多くなっている。BURKOV系をグレード5まで開発すればサプレッサーの耐久度が無限の唯一の殺傷武器になるが、開発レベルが50と非常に高い。開発できるまでの殺傷武器はほかの武器種にまかせ、麻酔銃になるBURKOV TBに派生させよう	P386
GEIST P3系	連射性能と自動照準補正が非常に高く、装填弾数の面から見ても特徴的にはサブマシンガンに近い。ただし、こちらはR2ボタンを押しつづけても連射はできず、1発ずつしか撃てない。グレード4まで開発を進めて3点バースト化すれば、R2ボタンを長押しするたびに3発ずつ撃てるようになるのだ	P387
WU S333系	オートマチックハンドガンのなかでは威力に優れている。グレード4で3系統に派生するが、最終的な威力はすべて同じ。このなかではもっとも開発しやすいだけでなく、有効射程以外の性能が高いWU S362SBに派生させるのがオススメ。ほかの系統はGMPや資源に余裕ができたときに開発しよう	P388
URAGAN-5系	ショットガンと同じ特性を持ち、発射後に弾が前方の扇状の範囲に広がるほか、近距離で当てたときのダメージが非常に大きい。URAGAN-5 SLUGに派生すると弾がスラッグ弾になり、URAGAN-5 AIR-Sに派生したときはエアショック弾で気絶させられるようになる	P390
ZORN-KP系	装填弾数と携行弾数が少なく、着弾時に爆発するなどグレネードランチャーと同じ性能を持つ。攻撃範囲が広いうえに威力と衝撃力がハンドガンでは飛び抜けているため、敵の集団や車輌に対して有効だ。片手で扱えるため、シールドを装備したり、対象を担いでいるときに使えるのがポイント。なお、グレード5以降にスモーク弾やスタン弾を撃てるようになり、用途の幅が広がるのも特徴だ	P391
WATER PISTOL系	弾ではなく水を射出する玩具。敵の体力やスタミナにダメージを与えることはできないが、頭部に当てれば短時間行動不能にさせられる。また、一部の設備を破壊したり、炎を消すといった使い方ができる。なお、開発にはキーアイテム「子供たちからの報酬」が必要となる	P392

※ AM D114系やBURKOV系といった、基本的なハンドガンの特徴を持つ武器を基準にしている。

BURKOV TB

スナイパーライフルを含む、麻酔銃ではもっとも連射性能が高い。複数の敵に同時に見つかっても、リフレックス・モード中であればつぎつぎと眠らせられる。装填弾数と携行弾数も麻酔銃としては多いほうなので、ひとつの拠点に潜入しているあいだなら弾切れしにくいのも利点だ。ただし、最初から装着されているサプレッサーは耐久度が小となる。可能であれば、カスタマイズで耐久度が中以上のものを装着したい。

◀スナイパーライフルの麻酔銃と同時に装備すれば、距離で使い分けられる。

ZORN-KP

セカンダリウェポンで広範囲を攻撃できる唯一の武器。威力や衝撃力もグレネードランチャーと比べて遜色ないため、敵の種類を問わずに大ダメージを与えやすい。おもにプライマリウェポンに衝撃力の高い武器を装備していないときに、代わりとして運用しよう。また、グレネードランチャーやミサイルと同時に装備すれば、装甲車や戦車などの防御力が高い敵の数が多いときに、総合的な継戦能力を高めることが可能だ。

◀シールドと併用すれば、敵の集団に対しても有利に戦いやすい。

◀開発を進めると撃てるスモーク弾とスタン弾は、即効性も高く強力だ。

WATER PISTOL

携行弾数が無限でリロードすれば何回でも攻撃できるものの、敵に当ててもダメージは与えられない。ただし、敵ごとに特定の部位に命中させると、一定時間行動不能にさせられる。また、通信機やアンテナ、電源設備には水を流し込むことで、感電させて破壊できる。設備が壊れる際に発する音は防げないので、周囲の安全を確保してから行うこと。ほかにも焚き火やろうそくなどの火を消すこともできるなど、用途は幅広い。

武器のおもな特徴

- 体力とスタミナにダメージを与えられない
- 携行弾数が無限で、何回でもリロードできる
- 一般兵は頭部の正面、スカルズはいずれかの部位に当てると、約3秒間行動不能にさせられる
- グレード5のWATER PISTOLを燃える男に当てつづけると、気絶させられる
- 通信機、アンテナ、電源設備の特定の部分に当てると、感電させて破壊できる
- 焚き火や篝火、ろうそくなどの火を消化できる

▲敵兵を行動不能にできるのは正面からの頭部のみ。状況は限定されるが、攻撃時に音を立てないので敵全体には気づかれにくい。

破壊できる設備ごとの命中させる場所

通信機

アンテナ

電源設備（小）

電源設備（大）

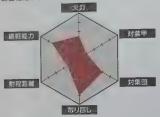
セカンダリウェポン

サブマシンガン

盾と併用すれば攻撃と防御を両立できる

マシンガンと比べて連射性能と自動照準補正は高めだが、威力や集弾性能、装填弾数に劣るため火力は大きく下回る。しかし、片手で扱うことができ、シールドの装備時や、敵を拘束しているときに使用できるという利点がある。シールドと同時に装備できるため、敵の攻撃は防ぎつつ、こちらは手数で圧倒するといった戦い方が可能だ。マシンガンにはできない立ち回りで性能を活かしていくといいだろう。ただし、集弾性能が低いことで弾がばらけやすいので、連射する際は2～3発ずつ撃ち、照準のブレをなるべく抑えよう。

▲シールドを装備していないときは、敵を拘束して盾代わりにしよう。敵の銃器による攻撃頻度が低下するため、受けるダメージを抑えやすい。

銃器性能グラフ

武器のおもな特徴

- 連射性能が非常に高く、セカンダリウェポンとしては火力が高い
- 携行弾数が多く、継戦能力が高め
- シールドや敵の拘束と併用すれば、攻撃面と防御面を両立できる
- 衝撃力が低いため、装甲兵や車輌などにダメージを与えにくい

系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
Sz.-336 SMG系	サブマシンガンとしては威力がやや高めで、自動照準補正に優れる。グレード5以降で開発が分岐し、Sz-336 SMGの開発を進めると装填弾数が増えたうえで、威力や集弾性能を底上げ可能。Sz-336 SMG HSに派生した場合は連射性能を大幅に高められる	P393
ZE'EV系	ほかの系統と比べて装填弾数が少ないほか、性能面でも有効射程以外が劣っている。グレード5になればデュアルマガジンが追加されてリロードを速められるが、開発レベルが51と高いのが難点だ。操作キャラクターが使うよりは、警備班スタッフのために開発しておくといいだろう	P395
MACHT 37系	グレード5で3系統に分岐する。サプレッサーの耐久度が上がるMACHT 37、威力と有効射程を伸ばせるMACHT 37L、連射性能と自動照準補正の高いMACHT 37Kというように、それぞれで傾向がはっきりしているのが特徴だ。ただし、いずれも開発レベルが49以上と高いため、それまでは有効射程と集弾性能に優れるサブマシンガンとして使おう	P396
RIOT SMG系	自動照準補正以外の性能が低いものの、非殺傷武器であるため敵を殺害することなく無力化できる。役立つ場面が多いうえに開発レベルが10と低いため、条件を満たしたらすぐに開発するのがオススメ	P398

ピックアップ武器

RIOT SMG（グレード2～）

連射性能が高いことで、頭部以外の部位を攻撃しても速やかに気絶させられる。装填弾数と携行弾数も多く、継戦能力が高いのもポイントだ。運用法としてはサプレッサーを活かして、普段はヘッドショットで気絶させよう。そして敵が戦闘態勢になったら、サプレッサーを外して手数の多さで気絶させていくといい。

◀ヘ[illegible]トを装[illegible]や装[illegible]は、胴[illegible]連射[illegible]気絶[illegible]

◀★[illegible]装着すれ[illegible]下げ[illegible]

セカンダリウェポン
義手

開発で多彩な機能やアクションが追加される

義手はスネークの専用武器で、装備から外すことはできない。行えるアクションはCALLメニューから使う「ノック(敵誘い出し)」やダッシュパンチがあり、開発を進めると「ソナー(生物探知)」が追加される。また、装備している義手によっては放電したり義手を分離させて飛ばすといった、より特徴的なアクションも行えるのだ。その際、STUN ARM(→P92)などのアクションは、内臓のバッテリーを消費する。

義手のおもな特徴

- スネークのみ使用でき、装備から外せない
- 装備時にダッシュしながらR2ボタンを押すと、対象を気絶させるダッシュパンチを放つ
- CALLメニューから「ノック(敵誘い出し)」を使える
- 開発でアクションを強化できる機能が追加される
- 義手ごとに特殊なアクションを行える

▲追加される機能は移動速度が上昇するなど有用なものばかり。これらは一度追加されると外すことはできず、つねに効果を発揮する。

義手の機能による共通アクション

ダッシュパンチ

義手を大きく振りかぶり、踏み込みながら前方に振り下ろす。スネークの左方向に対象を捉えると命中させやすい。

ノック(敵誘い出し)

義手を回転させて音を鳴らし、気づいた敵を誘き寄せる。効果範囲は約15mで、音は壁などの遮蔽物の先まで届く。

ソナー(生物探知)

音の反響で対象の位置と距離を特定する。場所は特殊なアイコンで表示されるが、対象が動いても追跡はできない。

開発で追加される機能

機能	効果	参照
+ ACTIVE SONAR	「ソナー(生物探知)」で捕虜や敵、野生動物の位置を特定できる。グレードが上がると範囲が拡大	P462
+ MOBILITY 1	リフレックス・モードの持続時間が1秒延びる	P462
+ MOBILITY 2	匍匐状態、パイプの昇降、エルード、クラック・クライミングの移動速度が1.2倍になる	P462
+ MOBILITY 3	ダッシュの移動速度とジャンプの飛距離が1.2倍になる。また、捕虜や敵を担いでいる状態でもダッシュの移動速度が落ちなくなる	P462
+ PRECISION 1	フルトン回収の成功率が20%上がる	P462
+ PRECISION 2	リロード速度が1.5倍になる	P462
+ PRECISION 3	プライマリウェポンで武器を構えてから攻撃できるまでの速度が2倍になる	P463
+ MEDICAL 1	体力の最大値が1.2倍になる	P463
+ MEDICAL 2	重傷の発生確率を0.5倍に下げる	P463
+ MEDICAL 3	薬効植物を入手できる数が1.5倍になる	P463

バッテリーの仕組み

出撃直後、または最大まで充電された状態。バッテリーの本数は装備品のグレードで変わり、最大で3本ぶんとなる。

→ 義手は放電や腕を発射すると、それぞれに定められたぶんのバッテリーを消費する。携行品は装備中に時間の経過でじょじょに消費する。

→ バッテリーは移動したり光源を浴びるとじ少しずつ回復する。回復速度は移動速度が速いほど、光の照射量が多いほど上がる。

STUN ARM

義手にチャージした電気を周囲に放電し、範囲内の対象を気絶させる。放電時に繰り出す攻撃は武器のグレードとチャージ時間によって3段階まで変化し、消費するバッテリーの本数が増えるほど攻撃が強力になる仕組み。グレード2と3では範囲が自身の前方のみだが、グレード4になると操作キャラクターを中心にして、半径45m以内にいるすべての敵におよぶほど広くなる。その際に建物の内外や高低差による影響も受けないため、敵の密集している場所で猛威を振るうだろう。

STUN ARMの仕組み

R2ボタンでチャージ

ボタンを離すと放電

構えてR2ボタンを押しつづけると、義手を回転させながら電気をチャージする。バッテリーの白い部分が1本以上溜まった状態でR2ボタンを離すと、消費バッテリーに応じた攻撃を行う

消費するバッテリーの本数ごとの攻撃

[illegible]	2~4	3~4	4
[illegible]	前方約3m	前方約6m	半径45m（FOBミッションでは半径25m）
[illegible]	37.5秒	120秒	600秒

HAND OF JEHUTY

前方に分離型兵器のウィスプを放ち、命中した捕虜や敵をスネークの目の前に引き寄せる。その際の有効射程はグレード4が約10m、グレード5で約20mと短いので、基本的にこちらに気づいていない敵の背後から狙うようにしたい。また、無力化していない敵を引き寄せた場合、武器を落としてその場で約4秒無防備にするため、銃器による攻撃はもちろん、CQCなどで容易に無力化できるだろう。なお、武器構え時に対象に照準を合わせつづけるとロックオンできるが、照準内に捉えていればすぐに発射してOK。

◀有効射程内であれば高低差の影響を受けず、やっかいな敵を排除しやすい。

HAND OF JEHUTYのおもな特徴

- 捕虜や敵を目の前に引き寄せられる
- 無力化していない敵を引き寄せると、武器を落としてその場で約4秒無防備となる
- 引き寄せた際にバッテリー1本ぶんの約1/3を消費 バッテリーの回復速度は91ページの義手を参照

おもな使い方

敵を引き寄せる

無力化する

敵に気づかれない場所から引き寄せたら、素早く装備を銃器に切り替えてホールドアップさせる。付近にほかの敵がいるときに、ひとりずつ安全に無力化させやすい。

捕虜を移動させる

フルトン回収

屋根があって、フルトン回収できなかったり、周囲に敵がいる場所から捕虜を移動させるために使う。バッテリーは消費するものの、担いで移動するよりも素早く行えるのが利点。

ROCKET ARM／BLAST ARM

武器構えで義手を正面に向け、攻撃すると前方へ発射する。発射後は義手の視点になり、左スティックで飛ぶ方向、R2ボタンとL2ボタンで速度を調整可能だ。義手が遮蔽物に当たって墜落するか、バッテリーが切れるなとして制御不能になると、向いている方向へ飛んでいって操作が終了する。対象に命中するとROCKET ARMはグレード4で50秒、グレード5で150秒気絶させたうえで、墜落せずに貫通していく。一方、BLAST ARMは貫通はしないものの、命中すると爆発し周囲にいる敵に大ダメージを与えられるのだ。

◀操作は任意で止められないので、地面に当てるなどして中断しよう。

ROCKET ARMとBLAST ARMのおもな特徴

- 武器構え時にホールドアップできる
- 発射後は義手の視点になり、左スティックとR2ボタン、L2ボタンで義手を操作できる
- 遮蔽物などに当たって墜落、射程距離を超える、またはバッテリーが切れて制御不能になると操作が終了となる
- 操作中にスネークはその場から動けない
- BLAST ARMはダッシュパンチの命中時に爆発して大ダメージを与えたり、遮蔽物を壊せる

発射した義手の操作方法とアクション

操作	アクション
武器構え時にR2ボタン	発射（2.5秒ぶんのバッテリーが必要）
発射後に左スティックを倒す	倒した方向への移動
発射後にL2ボタン	減速
発射後にR2ボタン	加速

操作の流れ

義手を構えて発射

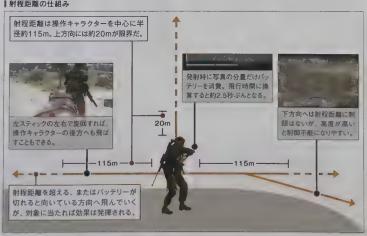
L2ボタンで義手を構え、R2ボタンで発射。その際、バッテリーは飛行時間の約2.5秒ぶん必要となる。

義手の視点で飛行

飛ぶ方向を調整しつつ、加速や減速をしながら目標地点を狙う。操作によるバッテリー消費に差はない。

墜落／射程距離外／バッテリー切れ

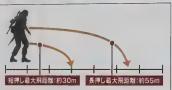
操作は任意で止められない。遮蔽物に当てて墜落させるか、バッテリー切れで制御不能になるのを待とう。

射程距離の仕組み

L2ボタンで武器を構えると投げる軌道が表示され、R2ボタンを押すと軌道に沿って投擲武器を投げる。このとき、R2ボタンを長押しすると、遠くまで投げられるようになる。また、投げる前に右スティックで視点を上下に動かせば、投げる角度を調整可能だ。なお、R2ボタンを押しているあいだは投げないので、攻撃を中断したい場合はR2ボタンではなくL2ボタンを離すこと。

◀ほとんどの投擲武器は、遮蔽物にぶつかると跳ね返る。

投げ方による軌道と飛距離の変化（例：立ち状態時）

基本的な軌道

デコイ系の軌道

ピックアップ武器解説

MAGAZINE

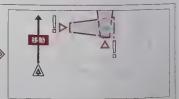
落下地点で音を立て、半径15m以内にいる敵の注意を引ける。敵はMAGAZINEが落ちた場所を調べるので、そのスキに背後を通り抜けるといった使い方が可能だ。また、敵に発見されたときのリフレックス・モードの際、敵の頭部に当てるとヘルメット装備や装甲兵であっても気絶させられるほか、監視カメラやガンカメラは破壊できる。役立つ場面が多いうえに使用回数に制限がなく、使用コストもゼロであるため、特別な理由がないかぎりはつねに装備しておきたい。

リフレックス・モード時に頭部に当てるコツ

発動直後に投げる　右スティックで調整

投げるまでが遅いのですぐにR2ボタンを離すこと。動作を開始してから投げるまでのあいだに、右スティックを動かして軌道を敵の頭部に合わせると素早く命中させやすい。

おもな使用状況と使い方

進行ルートに敵の視線が向いていて移動しにくいときは、敵の後方に向けて投げよう。MAGAZINEが敵に認識されるのは落下時のみで、飛んでいるあいだは気づかれない。

敵が音の鳴った方向を向いているスキに、素早く背後を通り抜ける。複数の敵の視線を同じ方向へ向けたり、持ち場を離れない敵の注意を引きたいときにとくに有効だ。

DECOY／ACTIVE DECOY／E-STUN DECOY

デコイ系の投擲武器は地面に落ちると音を立て、半径15m以内にいる敵を誘き寄せる。落下後もその場に残り、構え中に△ボタンを押すと起動してスネークの姿をしたオトリが出現するのだ。その際、衝撃で周囲の狭い範囲にいる敵を気絶させられる。また、敵がオトリを視界に捉えているあいだは操作キャラクターが見つかりにくくなる効果があり、オトリは耐久度のぶんだけ攻撃に耐えられるが、耐久度がなくなると破裂する。なお、ACTIVE DECOYは起動後に音声を断続的に発するほか、E-STUN DECOYは破裂時に放電する特徴がある。

◀落下時の音で写真の距離まで誘き寄せれば、起動の勢いで気絶させられる。

おもな特徴

- » R2ボタンの長押しで投げたときの飛距離がほかの投擲武器よりも長い
- » オトリは敵を引きつける効果がある
- » 起動前であれば落ちているデコイ系の投擲武器に近づいて◎ボタンの長押しで回収できる

デコイ系投擲武器の仕組み

投擲後に落下

落下時に音を立て、その場に残る。もし、オトリの効果が必要なければ、近づいて回収すれば節約できる。

△ボタンで起動

武器を構えながら△ボタンを押して起動。この状態からオトリとしての効果を発揮し、回収ができなくなる。

攻撃を受けて破裂

敵兵はデコイ系投擲武器を見つけると警戒しつつ接近し、オトリであることに気づくと、ナイフで破裂する。

ACTIVE DECOYのおもな使い方

壁際で起動

敵を引き寄せつづける

音声を発する点を活かし、壁際で起動させる。すると、壁の向こう側で声を聞きつけた敵は、ACTIVE DECOYの場所まで大きく回り込んでくるか、その場で釘付けになるのだ。

E-STUN DECOYのおもな使い方

起動で気絶

破裂時の放電で気絶

複数の敵を落下時の音で誘き寄せ、いずれかがE-STUN DECOYに近づいたら起動して気絶させよう。起動時と破裂時の2回に分けて敵を気絶させられる。

BAIT BOTTLE

落下すると瓶が割れ、周囲に野生動物の気を引く匂いを漂わせる。効果範囲に近づいた野生動物は匂いの中心に集まり、グレード3で60秒、グレード5になれば最大で180秒その場に引きつけられるのだ。いったん足止めできれば約2mまで近づいても気づかれないので、容易に無力化させられる。ただし、効果があるのは見つかっていない状態のみ。そのため、なるべく距離をとった状態から投げるようにしたい。

◀40mほど離れていれば気づかれにくい。R2ボタンの長押しで投げよう。

◀足止め中はその場をほとんど動かない。麻酔弾で無力化するチャンスだ。

FLARE GRENADE／FLARE SUPPLY

投擲後に約3秒経過すると支援の信号となる煙を発する。FLARE GRENADEは支援ヘリの砲撃、FLARE SUPPLYは弾薬やサプレッサーの補給と対応している。それぞれの効果は基本的にiDROIDから要請したときと同じだが、指定地点を正確に狙いやすい。また、煙はSMOKE GRENADE（下記参照）と同様に、対象を行動不能にさせられる。ただし、範囲は狭いので狙うなら1～2人の敵に対して使うといい。

◀操作の手順が少ないうえ、周囲の状況を確認しつつ要請を行えるのも利点

おもな特徴

- FLARE GRENADEは支援ヘリの攻撃、FLARE SUPPLYは弾薬やサプレッサーの補給を要請する
- 信号の煙はSMOKE GRENADEと同じ効果をもち、範囲内にいる敵を行動不能にさせられる
- メインミッションではSランクが獲得できなくなる
- FOBミッションでは使用できない

FLARE SUPPLYの使い方の例

発光信号で行動不能

補給物資が落下

無力化させたい敵に向けてFLARE SUPPLYを投げ、敵の退避が遅れれば煙で咳き込む。ちなみに、落下してくる補給物資を命中させて気絶させることも可能だ。

HAND GRENADE／SMOKE GRENADE／STUN GRENADE／SLEEP GRENADE

4種のグレネード系の投擲武器は、投げてから約3秒が経過すると効果が発揮される。効果は対象に大ダメージを与えたり行動不能にさせるなどさまざま。いずれも範囲が広いため、複数の敵を巻き込みやすいのが利点だ。ただし、グレネード系の投擲武器が地面に落下した際に、気づいた敵はその場から離れようとする。なるべく回避されないように投げる角度を上へ向けるなどして、落下の前後に効果を発揮するように調整したい。

◀爆発範囲付近にはアイコンが表示される。巻き込まれないように離れること。

種類ごとの効果

[illegible]	[illegible]
HAND GRENADE	投擲から約3秒後に効果を発揮し、爆発して付近にいる対象へ大ダメージを与える
SMOKE GRENADE	投擲から約3秒後に効果を発揮し、周囲に煙幕を張る。敵の視線を遮断でき、範囲内にいる敵は一定時間経過で行動不能にさせることが可能。ただし、ガスマスクを装備した敵を行動不能にすることはできない
STUN GRENADE	投擲から約3秒後に効果を発揮し、閃光と音を発する。付近にいる対象のスタミナを減少させ、スタミナが0になると気絶する
SLEEP GRENADE	投擲から約3秒後に効果を発揮し、睡眠ガスを発する。付近にいる対象のスタミナを減少させ、スタミナが0になると睡眠する

PETROL BOMB

地面や遮蔽物に当たると瓶が割れ、砂地の場合で約12秒その場で燃え上がる。その際、草や木などの燃えやすい遮蔽物付近では効果時間が長くなり、周囲に燃え広がりやすい。また、敵が炎に当たると炎上して約9秒経過後に死亡。操作キャラクターが燃えた場合は約6秒後に鎮火するが、緊急回避を繰り返したり、ダンボール箱を装備すれば任意で消火できる。なお、雨では使用できるが、水場では瓶が沈んで発火しない。

◀壁などの遮蔽物にぶつけたときは、その場所で瓶が割れて炎が発生する

サポートウェポン
設置武器

敵の動きを予測し罠として使う

武器を構えてR2ボタンを押すと、地面に置くことができる。その状態から設置武器ごとに、任意で起爆したり、特定の対象が近づくことで爆発させられるのだ。敵に追われているときに使うと設置時のスキを狙われたり、敵の攻撃で設置武器を起爆させられる恐れがある。あらかじめ敵の通り道などに設置しておき、トラップとして使うのが基本となるだろう。なお、設置武器は敵のものも含めて、接近すれば回収できる。

▲すべての設置武器は武器による攻撃でも起爆できる。起爆しつつ素早く銃器で攻撃したいときに利用するといい。

設置武器のおもな特徴

» 足場が平坦な地形にのみ設置可能。C-4のみ、遮蔽物や車輌の側面、敵兵の腰にも設置できる

» 起動前であれば拾って回収できる

» 設置武器を回収した場合、所持していれば携行数を補充でき、所持していなければ装備に追加される。ただし、装備に空きがないときは、現在装備中のサポートウェポンと入れ替える

設置できるおもな地形

平坦な地形

起伏のある地形

基本的に砂地や緑地、赤土といった平坦な地形にのみ設置できる。起伏のある場所も、ゆるやかな坂道なら問題ないが、岩地などの段差が激しい場所や、狭い通路などには置けない。

設置武器の回収の仕方

約1mまで近づく

◉ボタン長押し

設置武器に約1mまで近づき、◉ボタンを長押しすれば回収できる。すべての対象に反応するM21 D-MINEとLLG-MINEの場合は、方向や操作キャラクターの姿勢に気をつけて回収しよう。

ピックアップ武器解説

C-4

ほかの設置武器と異なり、地面だけでなく壁や木、車輌の側面、敵の腰などにも設置できる。設置後はC-4を装備した状態で武器を構えて◬ボタンを押すか、銃器による攻撃を当てれば起爆可能。威力が非常に高く、敵の通り道に複数設置しておけば、装甲車や戦車であっても容易に破壊できる。爆発の範囲も広く、複数の敵を巻き込みやすいのも利点だ。任意で起爆しないかぎりは爆発しないので、拠点の特定の場所に設置したあと、安全な場所に退避してから起爆するといった使い方もできる。用途が多いため、武器開発を行えるようになった時点でぜひ作っておきたい。

起爆のルール（❶は設置順、●は範囲を示す）

複数設置したときは、◬ボタンを1回押すたびに設置した順番で爆発する。ただし、ほかのC-4の爆発に巻き込んだときは誘爆するので、図の場合は3回押せばいい。

おもな使い方

敵の通り道に設置して待ち伏せる

とくに車輌に対して効果を発揮する使い方。移動ルートを特定できたら通り道に先回りし、複数設置しておこう。敵はC-4には反応しないので目立つように置いてもOKだ。

設備などに設置してから距離をとる

拠点内の対空レーダーや通信機などに設置し、安全な場所まで離れてから起爆。爆発の音が大きいため警戒態勢になるが、視認されない距離であれば戦闘態勢にはならない。

CAPTURE CAGE

作戦展開地域に設置しておくと、設置した場所とCAPTURE CAGEのグレードに対応した野生動物を捕獲できる。回収は空中司令室に戻る、メインミッションをクリアするなどのタイミングで自動的に行われ、野生動物が保護されると同時に、GMPと英雄度が上昇する仕組みだ。CAPTURE CAGEでしか捕獲できない野生動物もいるため、出撃の際はつねに装備しておき、こまめに設置しておくといい。

CAPTURE CAGEの仕組み

- 作戦展開地域に設置しておくと、空中司令室に戻った際やメインミッションのクリア時などに自動的に回収される
- 捕獲する動物は、野生動物ごとに設定されている生息域と地形、CAPTURE CAGEのグレードによって決まる
- 設置したCAPTURE CAGEは攻撃すると壊れる

野生動物の保護までの流れ

CAPTURE CAGEを設置

作戦展開地域のいずれかの場所に設置。攻撃で壊れてしまうので、敵が通らない場所を選んで設置しよう。

回収条件を満たす

空中司令室に戻った際やメインミッションのクリア時などに、支援班から回収の報告を受けられる。

保護が完了

保護された野生動物の情報は、iDROIDの「DATABASE」内にある保護動物リストに登録される。

CAPTURE CAGEでのみ捕獲できる野生動物の例

アカギツネ

生息地域　アフガニスタン:カブール北方 ワク・シンド分屯地周辺など

ヌママングース

生息地域　アンゴラ・ザイール国境地帯 キジバ野営地の南

M21 D-MINE／LLG-MINE／ATB-MINE／EMN-MINE

特定の対象が近づくと起爆される地雷で、対象や効果はさまざま。基本的に自動で効果を発揮するので、対象の移動ルートを確認したうえで、適切なものを設置するようにしたい。その際、移動ルートから逸れて設置してしまったときや、起爆条件と異なる対象に効果を発揮させたければ、銃器で地雷を攻撃して起爆するのも手だ。なお、対象が近づいてこないときは、感知する方向に気をつけつつ回収しよう。

◀EMN-MINEで車輌を拘束すれば、フルトン回収をしやすい。

種類ごとの効果

[illegible]	効果
M21 D-MINE	前方の扇状の範囲にいずれかの対象が近づくと爆発してダメージを与える
LLG-MINE	一定範囲に近づくと睡眠ガスを噴出し、周囲の対象を眠らせる。制御状態には反応しない
ATB-MINE	車輌が一定範囲に近づくと爆発して大ダメージを与える
EMN-MINE	車輌が一定範囲に近づくと電磁場を発生させて、一定時間その場に拘束する

M21 D-MINEの起爆の感知範囲

感知範囲

扇状の範囲へ赤外線を発しており、範囲は視認できる。ただし、サイズが小さく草むらなどでは確認しにくい、D-Dog（→P113）の察敵を頼りに探すといい。

アイテム
携行品（ダンボール箱）

さまざまな効果をもつ潜入のお役立ち品

装備すると操作キャラクターがダンボール箱をかぶる。ダンボール箱には迷彩が施されており、砂漠迷彩のC.BOX（DSRT）なら砂や土というように、ダンボール箱ごとに対応した地形にいると敵に見つかりにくくなるのだ。また、耐久度ぶんの攻撃を防げたり、配送所を利用して拠点間を移動できるなど、便利な機能を備えているのも特徴。潜入はもちろん、移動や戦闘でも役立つため出撃時はぜひ装備したい。

◀攻撃を受けたり水を浴びるなどで耐久度が減少徐々に壊れていく。

ダンボール箱のおもな特徴

» ダンボール箱に施された迷彩に対応した地形にいると、敵に見つかりにくくなる

» ダンボール箱ごとの耐久度ぶんの攻撃を防げる、装備しなおした場合、直前の耐久度を引き継ぐ

» 装備時に身体に燃え移った炎を消火できる

» グレネードランチャーを除く、閃光を発する攻撃によるスタミナ減少を無効化できる、

» 装備中は行えるアクションが変化する（→P100）

» 送り状を入手すると、ダンボール配送（→P101）を利用できるようになる

» ポスターを入手すると、ダンボール箱に貼り付けてポスターごとに対応した敵の注意を引ける

察知されたときの敵のおもな反応

敵との距離が約45m未満

警戒しながらダンボール箱に近づいてきて、至近距離でしばらく様子をうかがったあと蓋を開ける。その際は素早く銃器で攻撃するか、開けられる前にCQCで無力化させるようにしたい。

敵との距離が約45m以上

こちらを発見した敵とCPのコミカルなやり取りが発生する。会話パターンは複数あり、偶数回数目では威嚇発砲をされてしまうが、その場を動かなければやり過ごすことが可能だ。

ピックアップ携行品解説

C.BOX（WR）

耐水加工が施されており、雨や足場が水の場所にいるときの耐久度の減少を大きく軽減できる。ただし、迷彩が施されていないため、カムフラージュ効果は得られない。そのため、天候が雨に変化したときや、ダンボール箱を装備したまま水場を通りたいときに、一時的に装備するといった使い方が基本となる。ほかのダンボール箱と合わせて携行しておき、ふだんはそちらのほうを優先して使おう。

◀携行数が多く耐久度も高い。敵の攻撃に対する防御用としても使いやすい。

C.BOX（SMK）

耐久度が0になったりCQCなどを行うと、ダンボール箱が壊れると同時に周囲に煙幕を発生させる。煙幕によって敵の視界を遮ることができ、範囲内にいる敵は一定時間の経過で行動不能にさせられるのだ。耐久度も15000と高いため、おもに敵の攻撃を防ぐために装備し、壊れそうになったら煙幕で敵を行動不能にさせるなどのように使うといい。なお、迷彩は施されておらず、敵に見つかりにくくなる効果はない。

◀煙幕は敵に開けられたときも発生する。気配を察知されたときに逃げやすい。

ダンボール箱を装備しているときのアクション

ダンボール箱を装備しているときも、移動や武器構え、緊急回避などのアクションを行える。ただし、それぞれのアクションは操作方法や特徴が通常時と異なる点が多い。特にダンボール滑りやダンボール緊急脱出は、ダンボール箱の装備時のみ行えるアクションとなる。どちらも◉ボタンで行うが、姿勢によってどちらを出せるかが決まっているので、以下で移行できる姿勢と仕組みを確認しておこう。

なお、CQCを出すとダンボール箱が耐久度にかかわらず壊れてしまう。戦闘態勢で敵が近距離にいるときや、耐久度の減ったダンボール箱を破棄したい場合といった場合以外は、装備を外してから行うこと。

ダンボール箱装備時のおもな特徴

- 装備直後は必ずしゃがみ状態となるが、外したときは直前の姿勢を維持できる
- ステルス・モードへは移行できない
- しゃがみと匍匐状態時の双眼鏡は隙間から覗き、全方位を見渡せるが上下の範囲が非常に狭い
- CALLメニューはバディの指示のみ行える
- CQCを繰り出すとダンボール箱が壊れる
- 装備しながらほかの携行品を装備できない，ただし、選択画面で使用することは可能

ダンボール装備時に行えるおもなアクション

移動／姿勢変更

ダンボール箱の装備時も立ちやしゃがみ、匍匐状態を切り替えられ、移動もできる。その際、ダッシュが立ち状態だけでなく、しゃがみながらもできるようになっており、敵にぶつかれば吹き飛ばしてダウンさせられるのだ。ただし、移動速度が通常よりも大きく低下しているほか、L3ボタンでダッシュを開始してから約3秒経過すると、自動的に解除されるといった違いがある。

◀立ちと匍匐状態時は脚が露出する。敵に側面や背後を向けないよう注意。

武器構え／攻撃

立ち状態時に武器を構えると、ダンボール箱の前面を開いて主観視点になる。このとき、視点や姿勢変更はできず、通常よりも移動速度が低下。一方、しゃがみや匍匐状態のときはダンボール箱の上面を開け、勢いよく立ち上がってから構える。こちらは武器を構えるまでがかなり遅く、その場からいっさい移動できない。なお、立ち上がってから構える動作は、敵の近くで行うとダウンさせられる。

◀しゃがみや匍匐状態時に写真の距離で武器を構えれば、敵を吹き飛ばせる。

緊急回避／ダンボール滑り

緊急回避は立ち状態時のみでき、飛び込んだあとは地形に沿って滑るダンボール滑りへ移行する。ダンボール滑りの移動距離は地形によって変わり、坂道であれば滑りつづけることが可能。また、滑っているときに敵にぶつかれば、吹き飛ばしてダウンさせられるのだ。ただし、動作終了時のスキが大きいのが難点。気になるようであれば、ダンボール箱は壊れるがCQCで動作を中断するのもあり。

◀敵に素早く接近しつつ吹き飛ばし、直後にホールドアップするのが有効。

ダンボール緊急脱出

しゃがみまたは匍匐状態のときに◉ボタンを押すと、ダンボール箱をその場に残して操作キャラクターが抜け出す。その際の動作は姿勢によって異なり、しゃがみ状態では勢いよく、匍匐状態時はゆっくりはい出すのが特徴。敵に見つかったときに出るところを見られなければ、敵を引きつけるオトリとして使えるのだ。なお、その場に残ったダンボール箱は、操作キャラクターが触れるだけで壊れる。

◀抜け出るときは、敵に見られないよう遮蔽物に隠れるように行おう。

ダンボール配送で拠点やマザーベースの移動が便利になる

拠点やマザーベースにある配送所では、ほかの配送所へ移動できるダンボール配送を行える。ダンボール配送は以下にある手順を行うことで、指定した場所まで瞬時に移動できるのだ。ただし、実行できるのは敵が通常警備態勢かつ、気配を察知されていないときのみ。利用前に気づかれてしまったら、一度身を隠して敵の警戒が解除されるのを待とう。作戦展開地域の移動に便利なため、それぞれの拠点を訪れたときに送り状を忘れずに入手しておきたい。

配送所の特徴

作戦展開地域

マザーベース

作戦展開地域の配送所はオレンジ色で、マザーベースは黄色となる。また、マザーベースのものは一回り小さいほか、送り状を入手していなくても最初からすべての場所へ移動可能だ。

ダンボール配送の流れ

送り状を入手

まずは配送所ごとの送り状を手に入れよう。配送所の標識へ近づき、◎ボタンを長押しすればOKだ。

配送所でダンボール箱を装備

ダンボール箱を装備し、しゃがみ状態で配送所の台に乗る。アイコンが表示されたら△ボタンを長押ししよう。

移動先の配送所を選択

iDROIDのマップから送り状を入手した配送所を選ぶ。選択後に画面が暗転し、自動で目的地へ送られる。

ポスターを貼り付けて敵の警戒を解除したり釘付けにする

作戦展開地域やマザーベースの各所にあるポスターを取得すると、ダンボール箱の選択時に◎ボタンで貼れるようになる。貼れるポスターは6種類あり、◎ボタンを押すたびに順番に切り替わる仕組み。ポスターを貼った状態かつ対応した姿勢で敵に気づかれると、兵士のポスターの場合は同名の敵の警戒を即座に解除できる。一方、女性モデルと女性アイドルは、気づいた敵が猛ダッシュで近づいてきたあと、釘付けになって無防備になるのだ。とくに女性のポスターは一般兵すべてが対象のため、非常に効果的。

▲女性モデルや女性アイドルのポスターに釘付けになると、一定時間武器を落として無防備になる。武器構えで容易にホールドアップ可能だ。

ポスターの種類と効果を発揮する姿勢

携行品はNVGやSTEALTH CAMOといった装備アイテムと、PHANTOM CIGARなどの選択中にR3ボタンで使う消費アイテムに分けられる。いずれも敵を無力化するものではなく、潜入をラクにするための装備品だ。ただし、メインミッションでSランクを獲得できなくなったり、FOBミッションで使えないなど、制約のあるものが多いので効果と含めて確認しておくこと。

◀選択枠の右は何も装備できない。携行品を外したいときに選択しよう。

ビックアップ携行品解説

NVG

装備中の視力を増強して生物や取得物、兵器、壊せるものなどの熱源を感知できる。感知した対象はシルエットで強調され、グレードが高いほどより遠くまで鮮明に見えるようになるのだ。ただし、グレードが低いものを日中時に装備すると、至近距離以外がほとんど見えなくなってしまう。これはグレードが上がって機能が強化されれば解消できるため、それまでは基本的に夜のみ装備するようにしたい。なお、熱源感知機能については雨や砂嵐、霧のときも有効となる。

NVGの仕組み

夜：装備前　≫　夜：装備中

対象のシルエットが黄色で表示され、夜でも位置を確認しやすい。装備中も双眼鏡は使えるので、敵をあまさずマーキングしていこう。加工済み資源などの取得物を探す際にも便利。

グレードと状況ごとの使用時の視界

グレード	1	2~3	4~5

STEALTH CAMO.PP／STEALTH CAMO

STEALTH CAMO.PPは携行品の選択時にR3ボタンで使用、STEALTH CAMOは装備すると効果を発揮。操作キャラクターが透明になり、敵の視覚や監視カメラに視認されなくなる。この状態で移動や銃器による攻撃で音を立てても、警戒はされるものの見つかることはないのだ。透明な状態は方向キーの左を短押しして任意で中断するほか、敵に接触したり、ダメージを受けるなどで解除される仕組み。なお、敵全体が戦闘態勢のときに透明になっても効果はいっさい機能せず、通常どおり攻撃されてしまうので注意したい。

おもな特徴

- STEALTH CAMO.PPは携行数を消費して一定時間、STEALTH CAMOはバッテリーを消費して行う。バッテリーの回復の仕組みは義手と同様（→P91）
- CQCや緊急回避などを行うと、効果が弱まって敵に見つかりやすくなる
- 敵に接触またはダメージを受けるなどで解除

◀銃器も透明になるが、正面からでもホールドアップができる利点がある

PHANTOM CIGAR

使用すると操作キャラクターがその場でタバコを吸いはじめ、通常よりも早く時間を経過させられる。効果時間1秒につき約1時間経過し、ゲージ1本ぶんで約12時間、最大で約36時間まで経過させることが可能だ。おもに作戦展開地域の昼夜を切り替えて敵の警備シフトを変えたり、敵から離れた場所で警戒や捜索態勢を素早く解除させたいときなどに使うといい。ただし、使用中は敵に非常に見つかりやすくなる。周囲に敵がいないことを確認するのはもちろん、なるべく四方が遮蔽物に囲まれた場所で行うこと。

おもな特徴

- 付近にいる敵が戦闘態勢でなく、操作キャラクターが気づかれていないときのみ使用できる
- 使用中は時間の流れが早くなり、効果時間の終了または方向キーの左を押すと中断できる
- 使用中は敵に見つかりやすくなり、気づかれた場合は動作が即座に中断される
- ゴミ箱やトイレの中で使った場合は敵に見つからない
- FOBミッションでは使用できない

使用中の画面の見方

PENTAZEMIN／NOCTOCYANIN／ACCELERAMIN

3種類ある薬は携行品を選択しているときに、カーソルを合わせた状態でR3ボタンを押すと使える。それぞれの効果は手ブレを抑えたり、マーキングなしでシルエットが見えるようになるなど有用なものばかり。特に任意のタイミングでリフレックス・モードを発動できるACCELERAMINは効果時間も長く、ヘッドショットを狙う際に便利だ。なお、ACCELERAMINは選択時だけでなく、装備した状態で△ボタンでも使用できる。

種類ごとの効果

携行品	効果
PENTAZEMIN	一定時間、武器構え時の主観視点で手ブレを完全に抑えられる
NOCTOCYANIN	一定時間、マーキングや移動の有無にかかわらず敵のシルエットがつねに見える
ACCELERAMIN	リフレックス・モードを発動。効果時間は義手などの影響を受けずグレードで固定

◀使用中は画面左下のゲージが減少していく。方向キーの左を押せば中断可能だ。

PARASITE（MIST）／PARASITE（CAMO）／PARASITE（ARMOR）

スーツにPARASITE SUITを装備しているときのみ使用可能で、それぞれのスカルズが使ってくる特殊能力を発動できる。いずれも強力な効果をもつが、開発するにはメインミッション「28-コードトーカー」までクリアしなければならない。そのうえで、携行品ごとに対応したスカルズをフルトン回収する必要があるのだ。スカルズは出現するメインミッションが決まっているため、下表で確認してあらためて挑戦しよう。

◀スカルズはミッションクリア時に撤退するので、ミッション中に回収すること。

種類ごとの効果と開発に必要な回収対象

携行品	効果	回収対象	おもな出現メインミッション
PARASITE（MIST）	30秒間、天候を霧に変える	スカルズ（MIST型）	1-幻肢（→P158）
PARASITE（CAMO）	30秒間、敵に視認されない透明な状態になる	スカルズ（CAMOUFLAGE型）	28-コードトーカー（→P245）
PARASITE（ARMOR）	30秒間、ダメージ耐性が上がる	スカルズ（ARMOR型）	29-極限環境微生物（→P248）

ACTION | アクション

D フルトン回収解説 FULTON DEVICE GUIDE

対象をフルトン回収すれば、敵の戦力を削ぎつつ自軍の戦力を増強できる。
マザーベースのスタッフが増えることでさまざまなことを行えるようになるので、
積極的に同志を増やしていこう。

対象を回収して自軍の戦力を増強

捕虜や無力化した敵などは、近づいて△ボタンを長押しするとFULTON DEVICEの携行数とGMPを消費してフルトン回収できる。回収した対象は自軍の戦力に加えられ、捕虜や敵の場合はスタッフとなってくれる。フルトン回収には成功率があり、失敗することもある。なお、FULTON DEVICEの機能を開発していくと固定兵器や車輌もフルトン回収可能になる。

◀グレードが上がるとバルーンの耐久度が上がり、壊されにくくなる。

フルトン回収のおもな特徴

- 重傷でない捕虜や、気絶、眠り、ひん死、ホールドアップで無力化した敵などを回収できる
- 成功率は天候や対象の健康状態に左右されるほか、上方に遮蔽物のある場所では成功率が0%になる
- 宙づり状態の待機時間は、FULTON DEVICEのグレードが上がると短縮されていく
- 支援班の班レベルが上がると天候による低下を、医療班のレベルを上げれば健康状態による低下を抑えられる

機能ごとのフルトン回収可能な対象

機能	フルトン回収できる対象
①FULTON DEVICE	捕虜／無力化した敵 中～大型の野生動物
②+ CARGO 1	①で回収できる対象+銃座／迫撃砲
③+ CARGO 2	②で回収できる対象+対空機関砲／車輌／コンテナ
④+ CHILDREN	③で回収できる対象+少年兵
WARMHOLE DEVICE	FULTON DEVICEの開発状況に準ずる
TACTICAL (FULTON) ※1	捕虜／無力化した敵／ 中～大型の野生動物
F-BALLISTA ※2	FULTON DEVICEの開発状況に準ずる

フルトン回収の成功率

100+（①対象の健康状態+②医療班の班レベル）+（③天候+④支援班の班レベル）+⑤義手の追加技能 or シャワーの効果=成功率（%）

①ホールドアップ（立ち状態）−10／ひん死−70
②健康状態による減少ぶんのみ、0~60まで加算
③曇−10／雨−30／砂嵐−70／霧−50
④天候による減少ぶんのみ、0~60まで加算
⑤+ PRECISION 1が20、シャワー効果が0~5加算される。ただし、効果が高いほうのみ適用

フルトン回収の流れ

対象を無力化する

敵や野生動物の場合は非殺傷武器で無力化しよう，車輌はその場に停止中であればフルトン回収できる。

»

近づいて△ボタンを長押し

対象に近づき、△ボタンを長押しする。このとき、画面の中央にフルトン回収の成功率が表示される。

»

宙づりの待機時間後に回収

宙づりになったあと上空へ飛んでいく。宙づりの時間はグレードを上げることで短縮できる。

※1:D-Dogの装備で、装備時にバディへの指示で実行可能。 ※2:D-Walkerの武装で、D-Walkerに乗っているときのみ使用可能。

コンテナを回収しつつ作戦展開地域から離脱しよう

コンテナをフルトン回収する際、コンテナの上に乗っていればフルトン脱出を行える。フルトン脱出を実行すると、コンテナを回収しつつ作戦展開地域を離脱できるのだ。ランディングゾーンから支援ヘリに乗るよりも素早く帰還できるため、拠点などにコンテナが置いてある状況で、空中司令室へ戻りたいときに利用するといい。なお、マザーベースに置かれているコンテナではフルトン脱出は行えない。

フルトン脱出のおもな特徴

- コンテナの上に乗った状態でフルトン回収をした直後にのみ行える
- コンテナを回収しつつ作戦展開地域を離脱できる
- メインミッションの目的を達成したあとにフルトン脱出するとクリアとなる。目的を達成していない場合はミッションを放棄した扱いになる

フルトン脱出の流れ

コンテナ上でフルトン回収

まずは段差登りなどでコンテナの上に乗る。その状態で△ボタンを長押しして、フルトン回収を行おう。

もう一度△ボタンを長押し

フルトン回収後、フルトン脱出のアイコンが表示される。コンテナが回収される前に△ボタンを長押ししよう。

作戦展開地域を離脱

操作キャラクターがコンテナとともに作戦展開地域を離脱。拠点などから素早く空中司令室に帰還できる。

対象を確実に回収できるWARMHOLE DEVICE

WARMHOLE DEVICEでフルトン回収すると、バルーンではなく対象をワームホールに吸い込んで回収する。こちらは宙づりの待機時間がないだけでなく、敵に邪魔されずに回収できるのだ。

出撃する際にツールの装備で、FULTON DEVICEかWARMHOLE DEVICEを選択することになるが、WARMHOLE DEVICEの携行数や回収可能な対象は、FULTON DEVICEの開発状況と同じ状態になる。

WARMHOLE DEVICEのおもな特徴

- 待機時間がなく、敵に壊されない
- 上方に遮蔽物があっても対象を回収可能
- 携行数や回収可能な対象はFULTON DEVICEの開発状況に準拠する

◀遮蔽物の影響を受けないため、屋内の対象も回収可能。

対象を車輛に乗せればまとめて回収できる

捕虜や無力化した敵を車輛に乗せた状態で車輛をフルトン回収すると、1回のフルトン回収ですべての対象を同時に回収できる。こうすることで、FULTON DEVICEの携行数とGMPの消費を抑えられるほか、この方法であれば+ CHILDRENの機能を追加していなくても少年兵を回収できるのだ。ただし、少年兵以外の捕虜や敵を回収できるのは、重傷を負っていないもののみ。重傷の対象者を車輛に乗せて回収しようとしても、フルトン回収の動作直後に車輛から落ちてしまうことを覚えておきたい。

▲四輪駆動車なら3人まで、トラックなら助手席にひとりだけ乗せられる。ただし、トラックは荷台であれば、複数人乗せることが可能だ。

E CQC解説 CLOSE QUARTERS COMBAT GUIDE

敵を無力化させられるのは武器による攻撃だけではない。
徒手空拳による近接戦闘術のCQCなら弾を消費せずに敵を無力化でき、
ときには敵から情報を引き出すこともできるのだ。

音を立てずに敵を無力化する近接戦闘術

CQCによる攻撃は打撃や投げ、拘束などのさまざまなアクションがある。攻撃時に音を立てないのが特徴で、ダメージは与えにくいがほとんどのアクションで敵を気絶させられるのだ。CQCによって気絶時間が異なるほか、ほかのアクションへ連携できるものが多いので以下で確認しておこう。なお、しゃがみ状態時に対象がいない状態でR2ボタンを押すと、攻撃が空振りとなり、前方に身を乗り出す動作をする。

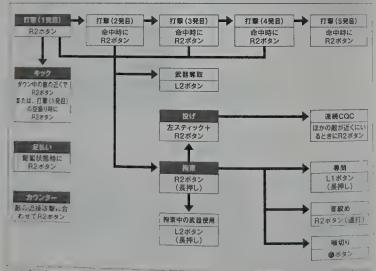
CQCごとの気絶時間（隠密警戒のレベルに応じて気絶時間が短縮）

CQC	気絶時間
打撃（1〜4発目）	50秒
打撃（5発目）	720秒
キック	720秒
踏みつけ	720秒
足払い（気絶状態）	50秒
足払い（仰向け時）	50秒
ダッシュパンチ	252秒

CQC	気絶時間
カウンター	50秒
武器奪取	—
投げ	50秒
投げ（建物の壁に叩きつけ時）	252秒
連続CQC	※
拘束	—
尋問	—

CQC	気絶時間
首絞め	720秒
喉切り	殺害
カバー中のCQC	50秒
ハシゴ昇降中のCQC（敵が気絶する高さのとき）	50秒
エルード中のCQC（敵が気絶する高さのとき）	50秒

CQCの派生図（■は直接繰り出せるアクションを示す）

※ 1〜2人目は50秒、3〜4人目は720秒。

打撃は種類の多さと気絶時間の長さに優れる

打撃はパンチやキックといった基本的な攻撃に加え、武器を奪ったり、敵の攻撃を無効化しつつ反撃するカウンターなどがある。全体的に、気絶時間が長いのが特徴だ。ただし、いずれも武器の攻撃に比べてリーチが非常に短く、命中させないと一転してピンチになりやすい。攻撃をしかける際は敵の視界の外から近づき、なるべく背後から行うようにしたい。

◀しゃがみ時のCQCは有効範囲内に敵兵がいないと空振りしてしまう。

アクションのおもな特徴

打撃／連続攻撃

R2ボタンを押すと、左手を前方に突き出しつつ掌底を見舞う。このとき、対象に命中していればタイミングよくR2ボタンを押すことで、最大で5回までの打撃による連続攻撃を繰り出せるのだ。すべて当てたときの気絶時間が720秒と非常に長いため、付近にほかの敵がいない状況では積極的に狙いたい。また、連続攻撃中にL2ボタンを押すと武器奪取（→P108）、R2ボタンを押すと拘束へそれぞれ連携できる。

◀背後からしかければ、動作が省略されて素早く気絶させられる。

連続攻撃の流れ（敵の正面または側面から1発目命中時）

キック／踏みつけ

キックは打撃の1発目を空振りしたときと、無力化した敵に約1mまで近づいてからR2ボタンを押す2とおりの出し方がある。このとき、無力化した敵の真上付近でR2ボタンを押すと、動作が踏みつけに変化。いずれも気絶時間が720秒と非常に長く、対象を長時間無力化させておきたいときに便利だ。なお、キックはわずかだがダメージを与えるため、何度も繰り返すと対象を殺害してしまう点に注意。

◀無力化した敵に写■の位置まで近づけば、踏みつけを繰り出せる。

キックのおもな特徴

» 無力化した敵の近くで立ちかしゃがみ状態時にR2ボタンを押す、または、打撃の1発目を空振りしたときにR2ボタンを押すと繰り出せる

» 無力化した敵は起こせる

» 網などで固定していない木箱を壊せる

キックのおもな使い方

気絶している敵をキックで起こしたら、素早く武器を構えて敵の方向へ向けよう。こうすることで敵が伏せた状態でホールドアップでき、時間の経過で無力化が解除されなくなる。

※ 敵の背後から攻撃した場合、2発目と4発目は省略され、1発目→3発目→5発目となる。

足払い（匍匐状態）／足払い（仰向け時）

匍匐状態時にR2ボタンを押すと右腕、仰向けのときは左脚で前方を向かって左から右へなぎ払う。足払いは対象に当てても気絶させにくいものの、その場にダウンさせられる。敵が起き上がる前に武器を構えてホールドアップさせたり、立ちやしゃがみ状態に姿勢を切り替えてCQCで気絶させよう。また、敵の攻撃で吹き飛ばされて匍匐状態になったとき、とっさに反撃する手段としても利用できる。特に敵兵の近接攻撃を受けたあとなどは、この方法で切り抜けるといい。

状態ごとの足払いの動作

匍匐状態

仰向け時

操作キャラクターの状態によって動作は異なるが、範囲やダウンさせられる点はほぼ同じ。なお、仰向けのときは足払いを繰り出したあと、自動的にしゃがみ状態へ移行する。

武器奪取

打撃の命中時にL2ボタンを押すと、対象の持っている武器を奪える。このとき、奪った武器は構えているあいだのみ装備しており、構えを解除するとその場に捨てて、武器奪取を行う前に装備していた武器に持ち直すのだ。また、敵は戦闘態勢でなければ自動的にホールドアップさせられるが、戦闘態勢のときはハンドガンを取り出して反撃してくるので注意しよう。なお、何も持っていない相手に武器奪取を行った場合は、最後に装備していたプライマリウェポン、またはセカンダリウェポンに持ち替えて構える。

武器奪取の流れ

打撃を当てる

武器奪取を行える対象は、一般兵のみ。打撃をシールドで防がれた場合は武器奪取へ移行できない。

連続攻撃中にL2ボタン

のけぞっている間にL2ボタンを押すと武器を奪う。奪える武器はプライマリウェポンのみだ。

武器を奪いつつ構える

自動的に武器を構えてホールドアップさせる。戦闘態勢の敵であれば素早くヘッドショットを狙おう。

カウンター

戦闘態勢の敵に約2m以内まで近づくと、銃底やナイフなどで近接攻撃を繰り出してくる。これらの攻撃に対して画面にアイコンが表示されているタイミングでR2ボタンを押すと、敵の攻撃を無効化しながらカウンターで反撃できるのだ。ただし、発動できるのは操作キャラクターが自由に動けるときのみ。カウンターのアイコンが表示されていても、攻撃や緊急回避などの動作を中断して移行はできない。

カウンターのおもな特徴

- 一般兵は近接攻撃、傀儡兵や野生動物は組み付かれる直前、スカルズはマチェットによる攻撃に対して発動できる
- 敵の攻撃を無効化しつつ反撃できる

カウンターの仕組み

一般兵

敵の近接攻撃を受け流しつつ、打撃や投げを叩き込む。カウンターの動作は敵の装備や状況ごとに異なるが、操作キャラクターがダメージを受けずに敵を気絶させられる点は共通だ。

スカルズ

スカルズが持っているマチェットを奪い、そのまま相手に突き刺す。気絶はさせられないが、スカルズはその場で約3秒ほど無防備になるので、大ダメージを与えるチャンス。

至近距離の敵を投げ飛ばして気絶させる

敵兵に約2mまで近づき、左スティックを倒しながらR2ボタンを押すと投げ飛ばせる。敵との位置関係や地形などによって動作は異なるが、約50秒間気絶させられるのは同じ。このとき、近くに遮蔽物があると敵を叩きつける動作に変化し、気絶時間が約252秒まで長くなるのが特徴だ。また、一定範囲内に複数の敵がいると連続CQCを行えるほか、カバーやハシゴの昇降、エルード中は特殊な投げを繰り出せる。

◀腰程度の高さがある遮蔽物なら、敵を叩きつけられる。

◀カバー中に写真の距離に敵がいれば投げることが可能。

連続CQCの流れ

複数の敵に近づく

ひとり目を投げるまでは通常どおり。投げた場所半径約5m以内にほかの敵がいれば、連続CQCを出せる。

》

投げた直後にR2ボタン

動作直後にアイコンが表示されるので、R2ボタンを連打しておこう。なお、カバー中のCQCからは行えない。

》

近くの敵につかみかかる

もっとも近くにいる敵へつかみかかる。連続CQCは最大で4人まで決められるが、途中で敵に妨害されることもある。

拘束すれば敵から情報を引き出せる

敵に約2mまで近づいてからR2ボタンを長押しすると、その敵をつかんで拘束できる。拘束中は移動や姿勢変更ができるほか、尋問や首絞め、喉切りといったアクションを行えるのだ。このうち、尋問は捕虜や敵の場所などの有益な情報を聞き出せるので、拠点へ潜入した際になるべく早く行っておくといい。なお、拘束した状態は首絞めか喉切りで敵を無力化するか、拘束中にR2ボタンを離すと解除される。

拘束のおもな特徴

- ⊗ボタンで立ちとしゃがみの姿勢変更ができ、左スティックを倒すとゆっくり移動できる
- L1ボタンのCALLメニューで尋問を行えるほか、R2ボタンで首絞め、△ボタンで喉切りを行える
- L2ボタンを押すとセカンダリウェポンに装備が切り替わり、敵を盾にしながら武器を構える
- 左スティックを倒しながらR2ボタンで投げられる

▲拘束したらほかの敵に見つからないように、しゃがみ状態へ姿勢を切り替えよう。そのまま移動しつつ遮蔽物の影に隠れるのだ。

拘束中に行えるアクションのおもな特徴

[illegible]	メインミッションやSIDE OPSにかかわる情報のほか、開発資料、ダイアモンド原石、加工済み資源、資源コンテナなどの情報を得られる。聞き出した対象の位置はマップに記され、取得するまで確認可能
[illegible]	一定範囲内にいる敵の場所を聞き出し、自動的にマーキングできる。情報を得られない場合は、周囲にほかの敵がいないことを表している
[illegible]	R2ボタンを押すと敵の首を絞めつけ、一定回数連打するか、押しっぱなしにしていれば600秒間気絶させられる
喉切り	△ボタンを押すとナイフで音を立てずに敵の喉を切って殺害。死亡した敵はその場に倒れる

ACTION | アクション

F バディ解説 BUDDY GUIDE

いかに屈強な傭兵といえど、単身で敵のひしめく拠点へ潜入するのは容易ではない。
索敵や戦闘をサポートしてくれるバディとともに立ち向かえば、
困難な状況も打破できるだろう。

バディの特徴と親密度による変化

バディは状況ごとに独自の思考で行動するほか、CALLメニューで特定の行動をとらせる指示を出せる。それぞれの行動や指示には親密度が影響しており、親密度が上がるほどサポートの効果が高まったり、多彩な指示を出せるようになるのだ。親密度は下表にある共通の行動のほか、バディごとに特定の条件で増減する仕組みになっている。なお、D-Walkerのみ親密度はなく、武装で指示（コマンド）が変化する。

バディ共通のおもな特徴

- 出撃時にいずれかを選択でき、作戦展開地域では任意で派遣したり離脱させられる
- 作戦展開地域ではそれぞれの思考で行動するほか、状況や装備に応じた指示（コマンド）を出せる
- D-Horse、D-Dog、クワイエットには親密度があり、親密度が上がると開発できる装備や選択できるコマンドが増え、リアクションも変化する
- ライフがゼロになると瀕死になり、作戦展開地域から離脱すると同時に英雄度とGMPが減少する
- スタミナがゼロになると気絶する

バディ共通の親密度の増減値（1回ごとの増減値）

行動	増減値（%）
操作キャラクターと出撃／作戦展開地域に派遣	+2
バディの装備を開発	+2
バディとともに支援ヘリに乗ってミッションをクリア ※1	+1
iDROIDで作戦展開地域から離脱させる	−0.5
操作キャラクターが投擲武器を当てる	−0.5
操作キャラクターがスタミナにダメージを与える	−1
操作キャラクターが銃器や炎でダメージを与える	−1.5
操作キャラクターが爆発系の武器でダメージを与える	−2
操作キャラクターの攻撃でひん死にする	−10

バディの加入条件

バディ	条件
D-Horse	メインミッション「1-幻肢」開始直後
D-Dog	1 メインミッション「2-ダイアモンドの犬」クリア 2 シャゴ村落の東、スプグマイ離宮の北、ワク・シンド分屯地付近のいずれかで仔犬をフルトン回収する ※2 3 マザーベースに帰還して、イベント「D-Dog（子犬）を預ける」（→P148）を発生させる 4 メインミッション「7-臨時会合を狙え」、「8-進駐戦車隊、東へ」、「9-装甲部隊を急襲せよ」、「10-故郷なき虜囚」のうち3つ以上を含む、合計6つのメインミッションをクリア 5 マザーベースに帰還後、支援ヘリを呼び、D-Dogが出撃可能になるイベントを発生させる
Quiet	1 メインミッション「11-静かなる暗殺者」でクワイエットを殺害せずに回収する ※3 2 メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア。クリア時にクワイエットを回収していなかった場合、クワイエットを回収したあといずれかのメインミッションをひとつクリア 3 SIDE OPS「111-クワイエット訪問」を達成
D-Walker	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後

D-Dog加入条件2の仔犬の場所

※1 D-Dogとクワイエットのみ。
※2 出現場所がメインミッションのミッション領域に含まれる場合、出現するのは「3-スペツナズの英雄」「4-通信網破壊指令」、「5-ハイオニクスの権威」のみ。殺害した場合、空中司令室に移動してから再度訪れることでふたたび出現する。
※3 殺害した場合、再度「11-静かなる暗殺者」を受注して回収すれば条件を満たせる。

D-Horse

地形の起伏に強く拠点間の移動で活躍

体力	12000	スタミナ	6000	最低コスト	0	必要GMP	10000

D-Horseは基本的にその場を動かず、おもに操作キャラクターが🔺ボタンで騎乗して利用することになる。移動速度は操作キャラクターよりも速く、腰程度の高さの段差であれば飛び越えるというように、地形の起伏に強いのが特徴だ。また、騎乗中も操作キャラクターが通常どおり双眼鏡や武器を使うことができ、行えるアクションに制限を受けにくいのもポイント。なお、騎乗中に左スティックで歩いているときは音を立てないが、⦿ボタンで加速すると約15m以内にいる敵に察知されてしまうので注意すること。

▲加速は約8秒で解除されるので、約2～5秒おきに⦿ボタンを押して速度を維持しよう。停止は左スティックを進行方向と逆に倒せばOK。

D-Horseのおもな特徴

- 捕虜や無力化した敵兵をひとりだけ乗せられる
- 騎乗時間に応じて親密度が増加する
- 騎乗中の加速は⦿ボタンを押すたびに約8秒間持続
- 騎乗中の加速時に敵兵に体当たりすると気絶させられる
- 体力が6000以下になるとダウンする。ダウン中は体力が徐々に回復し、最大まで回復すると起き上がる

体当たりの気絶時間（隠密警戒のレベルに応じて気絶時間が短縮）

装備	気絶時間
NORMAL	50秒
BATTLE DRESS (DH) (★2)	50秒
BATTLE DRESS (DH) (★3)	252秒
BATTLE DRESS (DH) (★4)	252秒
FURICORN	50秒

D-Horseの側面に隠れて敵をやり過ごす

騎乗しているときに⊗ボタンを押すと、操作キャラクターがD-Horseの側面へ身体を大きく傾ける。この状態では、操作キャラクターの反対側にいる敵の視界がD-Horseの身体に遮られることで、見つかりにくくなるのだ。おもに拠点や監視所付近を通るときに、隠れながら移動するために使うといい。なお、加速してから隠れることはできるが、隠れながら加速はできないことを覚えておこう。

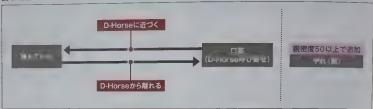
◀敵の視界に入らないように、反対側に隠れて移動すること。

馬隠れの仕組み

騎乗したいときはコマンドで呼び寄せよう

コマンドの種類は全部で3種類と少なく、そのうち2種類は操作キャラクターの近くへ呼び寄せるか、遠ざけるだけのもの。おもに長距離を移動したいときに呼び寄せ、戦闘に巻き込みたくないときは退避させるというように使い分けよう。また、親密度が50以上になると指示できるようになる「やれ（糞）」は、操作キャラクターには何も効果を及ぼさないが、敵の四輪駆動車をスリップさせるというユニークな特徴をもつ。

◀親密度は騎乗しているだけで徐々に上がっていく

CALLメニューのコマンドが切り替わる仕組み

コマンド

口笛（D-Horse呼び寄せ）／離れていろ

「口笛（D-Horse呼び寄せ）」の指示を出すと、操作キャラクターの近くへD-Horseを呼び寄せる。操作キャラクターが騎乗中でなく、D-Horseがダウンしていなければいつでも指示可能だ。その際、D-Horseが画面内にいるときは直接駆けつけてくる。一方、画面内に収めておらず距離が離れていると、操作キャラクターの付近へ瞬時に移動したあと駆けつける。なお、前者の場合、段差があると近くまで来れない場合がある。

◀操作キャラクターが屋内にいる場合は、建物の外まで移動してくる。

やれ（糞）

D-Horseに力ませ、その場で脱糞させる。糞はしばらくの間その場に残り、敵の運転する四輪駆動車が踏めばスリップさせられるのだ。車輌に乗せられた捕虜の救出や敵の無力化に有用だが、走行中でないと効果がないので、見つけてからしかけるのは難しい。したがって、移動ルートを把握している場合に、先回りしてあらかじめ撒いておくのが有効だ。なお、糞は指示するたびに出すが、出し過ぎると古いものから消滅する。

おもな使い方

通り道に撒く

四輪駆動車が通る舗装された道に、埋め尽くすように並べる。あらかじめ移動ルートを把握しておくとベスト。

》

四輪駆動車がスリップ

糞の上を四輪駆動車が通るとスリップしたあとに停止する。見つからないように離れた場所で待とう。

》

捕虜を救出 or 敵兵を無力化

乗車していた敵は約30秒行動不能になる。そのあいだに捕虜を救出したり、敵兵を無力化するのだ。

D-Dog

索敵に優れ潜入と探索の手助けをしてくれる

体力	10000	スタミナ	10000	最低コスト	0	治療GMP	10000

D-Dogはつねに操作キャラクターに追従し、自身を中心に一定範囲内の対象にマーキングの仮付けを行ってくれる。仮付けできる対象は敵兵や捕虜、野生動物、兵器などさまざまで、索敵と感知可能な距離は親密度によって変わる仕組みとなっている。仮付けは通常のマーキングと比べてiDOROIDのマップには表示されないものの、いち早く敵兵の位置を知れることから、拠点へより安全に潜入しやすくなることはもちろん、野生動物などを探したいときにも有用だ。なお、D-Dogは指示することで装備に応じた攻撃も行う。

▲操作キャラクターが四輪駆動車に乗ると助手席に乗り込む。また、バディに選択中はマザーベース内もいっしょに行動できるのだ。

D-Dogのおもな特徴

» D-Dogを中心に一定距離内の敵兵や捕虜、野生動物、車輌、ウォーカーギア、固定兵器、薬効植物、地雷などを索敵および感知する

» 操作キャラクターの付近で戦闘が発生しているときは、一時的に退避する

» 体力が減少すると敵から離れて座り込み、体力を徐々に回復させる。最大まで回復すると復帰

親密度による索敵と感知可能な距離

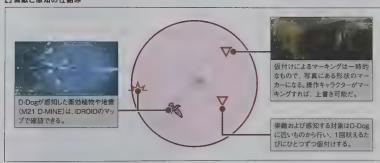
親密度	距離
75%以上	約120m
50~74%	約100m
25~49%	約80m
24%以下	約60m

索敵と感知の仕組み

D-Dogが感知した薬効植物や地雷(M21 D-MINE)は、iDROIDのマップで確認できる。

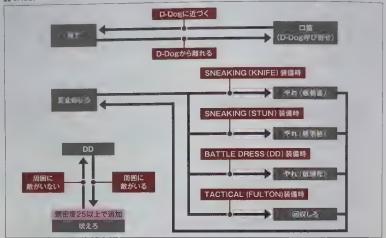
仮付けによるマーキングは一時的なもので、写真にある形状のマーカーになる。操作キャラクターがマーキングすれば、上書き可能だ。

索敵および感知する対象はD-Dogに近いものから行い、1回吠えるたびにひとつずつ仮付けする。

親密度の増減値(1回ごとの増減値／1回の出撃時の最大増減値)

行動	増減値(%)	備考
マザーベースでイベントを発生させる	+2	「久しぶりのマザーヘース(D-Dog子犬)」(→P143)を発生させる
D-Dogとともにマザーベースへ帰還する	+0.5	帰還するたびに増加
空中司令室の主観視点で5秒以上D-Dogを見る	+0 5	条件を満たすとD-Dogが吠える。移動するたびに1回のみ
D-Dogが仮付けした対象をマーキングする	+0.3／+3	仮付けの状態から通常のマーカーに変化すれば成立
D-Dogが感知した薬効植物を取得する	+0.3 +3	iDROIDのマップ上に表示された薬効植物のみ
D-Dogが感知したM21 D-MINEを取得する	+0.3／+3	iDROIDのマップ上に表示された地雷予測範囲にあるM21 D-MINEのみ
状況アクション「よしよし」を実行する	+0 3 +1 5	D-Dogに約1mまで近つき、アイコンの表示中に●ホタンを押す
いずれかの指示を出す	+0.3／+1.5	D-Dogが実際に行動したときのみ。増減値はコマンドごとに最大で+1 5
D-Dogがひん死になる	−2	敵の攻撃でひん死になったときのみ。ひん死になるたびに減少

指示を出せば攻撃と陽動も行える

D-Dogへのコマンドには操作キャラクターとの距離を調整するもの以外にも、敵への攻撃や陽動などがある。このうち、装備ごとに変化するコマンドはD-Dogが敵兵を無力化したり、フルトン回収してくれるなど非常に便利だ。ただし、それらの装備は開発に特定のスキルや開発資料が必要になる。メインミッションを受注する際に入手できるものを確認し、該当するスキルや開発資料があればすぐに取得しにいきたい。

CALLメニューのコマンドが切り替わる仕組み

コマンド

待て／口笛（D-Dog呼び寄せ）

「待て」はD-Dogをその場に座り込ませ、操作キャラクターへの追従や敵への攻撃を止めるコマンド。効果時間は親密度が高いほど長くなり、効果時間が過ぎるとふたたび追従しはじめる仕組みだ。一方、「口笛(D-Dog呼び寄せ)」は離れた場所にいるD-Dogを呼び寄せる。D-Dogは基本的に操作キャラクターに追従しているため、おもに「待て」で待機させたD-Dogを呼ぶ際に、利用することになるだろう。

◀「待て」で待機させれば、範囲の広い攻撃に巻き込みにくくなる。

DD／吠えろ

「DD」は特殊な効果はないが、指示を出したことによる親密度の増加が発生するほか、親密度によって操作キャラクターへのリアクションが変化する。敵が近くにいると「吠えろ」に切り替わるので、出撃直後などに行っておくといい。敵が一定範囲にいるときに指示できる「吠えろ」は、D-Dogが敵に向かって吠えはじめ、約60m以内にいる敵の注意を引けるもの。その際は敵が戦闘態勢でなければD-Dogが攻撃されることはないため、安全にオトリ役を担ってもらえるのだ。

「吠えろ」のおもな使い方

「吠えろ」は「待て」と併用するとより効果的。具体的には「待て」で待機させたあと、離れてから「吠えろ」を指示する。これにより、敵がD-Dogに振り向いた際に見つかりにくくなる。

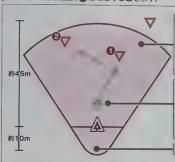
足止めしろ／やれ（敵殺害）／やれ（敵気絶）／やれ（敵溺死）

指示を出すとD-Dogが敵兵に向かって走っていき、約2mまで接近すると飛びかかる。効果は「足止めしろ」が敵を一定時間行動不能にさせるのみで、「やれ（敵殺害）」などはコマンド名どおりに敵を無力化できるのだ。また、範囲内にほかの敵がいる場合、現在の対象を無力化したあとに続けて狙うのが特徴。敵を無力化させる手段として便利だが、敵が戦闘態勢のときや、D-Dogのダッシュによる接近に気づかれると警戒されてしまう。とくに敵が密集していると迎撃されやすいので、複数の敵に対しては散開しているところを狙うこと。

◀基本的には遮蔽物が少ない場所で、孤立している敵兵を狙うといい。

コマンドごとの対応装備

[illegible]	[illegible]	[illegible]
足止めしろ	NAKED	P469
やれ（敵殺害）	SNEAKING (KNIFE)	P469
やれ（敵気絶）	SNEAKING (STUN)	P469
やれ（敵溺死）	BATTLE DRESS (DD)	P469

コマンドの有効範囲（❶は攻撃する順を示す）

操作キャラクターの視界内かつ、有効範囲内に敵兵がいれば、D-Dogが武器を取り出すなどの動作後にダッシュしていく。敵が複数いる場合は、指示を出したときの操作キャラクターに近い敵から順番に攻撃する仕組みだ。例外として双眼鏡で敵を捉えている場合はその敵を優先して狙う。なお、D-Dogの攻撃前に敵を無力化すると、指示は中断されてD-Dogがもどってくる。

範囲内に敵兵がいないときに指示すると、D-Dogは約20m歩いていった先で左右を見渡す。その際に同じ指示を出せば、再度20mほど歩いて行きながらD-Dogを中心として一定範囲にいる敵を捕捉できるのだ。こうすることで、左図の場合は操作キャラクターが動かなくても、右上の❶の敵を範囲内に捉えることが可能。なお、D-Dogが歩いていくのは最大で約50mまでとなる。

操作キャラクターの視界外でも、約10mまでなら敵を捕捉できる。

回収しろ

捕虜や無力化した敵兵などを、D-Dogが操作キャラクターの代わりにフルトン回収する。その際、範囲内に複数の対象がいるときは、順番に実行していき一度の指示ですべて回収できるのだ。FULTON DEVICEの携行数やGMPを消費しないといった利点があるが、回収できる対象は捕虜と無力化した敵兵、野生動物のみで、対象が増えることはない。なお、WORMHOLE DEVICEを装備時は、D-Dogにも効果が適用される。

コマンドのおもな特徴

» FULTON DEVICEの携行数とGMPを消費しない

» 成功率に義手の機能やシャワーの効果は適用されないが、通常の操作キャラクターよりも20%高い

» 有効範囲内に複数の対象がいる場合、一度の指示ですべて回収できる

» 回収できる対象は捕虜と無力化した敵兵、野生動物のみ

コマンドの有効範囲

操作キャラクターを中心に、半径約50m以内に対象がいればD-Dogがフルトン回収に向かう。対象が複数いる場合は、指示を出したときの操作キャラクターに近いものから順番に行う仕組み。

視界外の範囲はやや狭く、約42m以内にいる対象であれば回収可能。約50mまでは行動するものの、回収せずに途中でもどってきてしまうのだ。

クワイエット

正確無比な射撃で脅威を排除する

体力	20000	スタミナ	5000※	最低コスト	0	治療GMP	

クワイエットは自身の判断で移動と攻撃を行い、操作キャラクターの戦闘や潜入を援護する。具体的には、敵が戦闘態勢になると付近の狙撃地点へ移動し、操作キャラクターと交戦中の敵を順次狙撃するのだ。その際、事前に付近の狙撃地点で待機していた場合は、操作キャラクターを見つけた敵兵にヘッドショットを決めてくれる。複数の敵に同時に見つからなければ戦闘態勢への移行を阻止しやすいため、潜入時は非常に頼りになるだろう。

なお、クワイエットが狙う敵は、双眼鏡で敵を画面内に収めているときは固定させることが可能だ。

クワイエットのおもな特徴

- 行動は移動、待機、偵察、戦闘の4つのモードに分けられ、IDROIDやCALLメニューで細かい指示を出せる
- 待機モードでは現在照準を合わせている敵にのみ、マーキングの仮付けを行う
- 被発見時のリフレックス・モードの際、操作キャラクターを見つけた敵にヘッドショットを決める
- 武器の携行弾数とサプレッサーの耐久力が無限
- ひん死になると診療所に送られ、一定時間作戦展開地域に出撃または派遣できなくなる

行動の仕組み

移動／待機

移動 ≫ 待機

狙撃地点を指定する、敵が戦闘態勢へ移行、クワイエットが敵に近づかれたり狙撃地点を特定される、一定ダメージを受けるなどで移動をはじめる。その際、移動は敵に視認されない透明な状態かつ、高速で行うのが特徴だ。ほかの狙撃地点に到達すると、待機および戦闘モードへ移行する。

戦闘

照準合わせ ≫ 狙撃

クワイエットは視界内の敵を順次狙っており、照準の場所が緑のレーザ－サイトで示される。狙撃の準備が整うと無線からクワイエットのハミングが流れてくるほか、敵が戦闘態勢になるなどで戦闘を開始する仕組みだ。なお、クワイエットの視界は距離が約240m、範囲が前方約160°となる。

武器の系統ごとのおもな特徴

系統	特徴	参照
WICKED BUTTERFLY	クワイエットの基本となるスナイパーライフル。グレード4になればサプレッサーが追加され、狙撃地点を特定されにくくなる。敵に攻撃されることによる手数の減少を抑えられるので、なるべく早く開発したい	P470
GUILTY BUTTERFLY	麻酔銃のため、敵を殺害せずに無力化できる。敵をフルトン回収したい場合はこちらを装備させておくといいだろう。なお、グレード5になるとサプレッサーが追加され、狙撃地点を特定されにくくなる	P470
SINFUL BUTTERFLY	威力と貫通力、有効射程が非常に高い。特に貫通力が高いことで、1発でヘルメットを貫通しつつヘッドショットを決められるのだ。サプレッサーは追加されないので、戦闘が中心になるミッションで装備させよう	P470

親密度の増減値（1回ごとの増減値／1回の出撃時の最大増減値）

行動	増減値(%)	備考
クワイエットをスタミナをゼロにして倒す	+2	メインミッション「12-静かなる暗殺者」で、1回のみ
マザーベースで独房内のクワイエットに近づく	+0.5	一度の帰還につき1回のみ
空中司令室の主観視点で5秒以上クワイエットを見る	+0.5	条件を満たすとクワイエットが操作キャラクターを見る　移動するたびに1回のみ
クワイエットが拠点の偵察を終える	+1／+3	クワイエットの待機モードへの移行時に+1
クワイエットが監視所の偵察を終える	+0.5／+2.5	クワイエットの待機モードへの移行時に+0.5
クワイエットが偵察時に配置した補給物資を取得	+0.5／+2.5	1カ所ごとに補給物資のいずれかを取得すると+0.5
クワイエットが操作キャラクターを見つけた敵にダメージを与える	+0.5／+2.5	操作キャラクターが敵に発見されたときの狙撃のみ
コマンド「撃て（敵○○）」または「狙え」を実行する	+0.5／+5	「撃て（敵○○）」は敵にダメージ、「狙え」は同時狙撃（→P118）の成立時
コマンド「援護始め」「援護止め」、「クワイエット」実行	+0.5／+2.5	クワイエットが実際に行動したときのみ。増減値は指示ごとに最大て+2.5
クワイエットがひん死になる	−2	敵の攻撃でひん死になったときのみ。ひん死になるたびに減少

iDROIDで偵察と待機する場所を指定できる

iDROIDのメニューからは、拠点や監視所の状況を探らせる拠点偵察と、指定した狙撃地点で待機させる狙撃支援のふたつを指示できる。このうち、拠点偵察では拠点内の敵兵や車輌、ウォーカーギア、固定兵器、コンテナなどのマーキングを行うほか、拠点内の2~4ヵ所に補給物資を配置してくれるのだ。配置される補給物資は親密度によって変わり、取得時に所持している武器の弾薬と一致しなかった場合はGMPに換金される。

◀補給物資の場所は画面内やマップにマーカーで表示される。

拠点偵察と狙撃地点指定の流れ

iDROIDで場所を指定

拠点偵察はいずれかの拠点または監視所を選択。狙撃支援は拠点ごとに多数ある候補から狙撃地点を選ぶ。

移動開始

場所を指定するとクワイエットが移動を始める。移動速度は非常に速いため、目的地へ先行させよう。

偵察および待機

拠点偵察は偵察を終えるといずれかの狙撃地点へ移動。狙撃支援はあらかじめ指定した狙撃地点で待機する。

親密度ごとの配置される補給物資

親密度	プライマリウェポン	セカンダリウェポン	サポートウェポン	携行品	サプレッサー
75%以上	○	○	○	○	○
50~74%	○	○	○	×	○
25~49%	○	○	×	×	○
24%以下	×	×	×	×	○

操作キャラクターと連携をとるコマンド

双眼鏡で捉えた対象を狙撃させたり、グレネード系の武器を敵に向けて弾くなど、クワイエットへのコマンドは操作キャラクターと連携をとるものが多い。また、ほとんどのコマンドはクワイエットが敵を視界に捉えていないと効果を発揮しない。指示を出す際は敵はもちろん、クワイエットとの位置関係も意識すること。

CALLメニューのコマンドが切り替わる仕組み

撃て(敵殺害)/撃て(敵睡眠)

クワイエットの装備が殺傷武器の場合は「撃て(敵殺害)」、非殺傷武器の場合は「撃て(敵睡眠)」の指示を出せる。指示を出すとクワイエットが現在狙っている敵を攻撃するのだ。このとき、双眼鏡に敵を捉えた状態なら、その敵を優先して攻撃させることが可能なので、特定の敵だけ排除したいときに使うといい。また、クワイエットの携行弾数は無限なので、操作キャラクターが弾薬を温存できるといった利点もある。

◀クワイエットの射撃は正確。動いている敵にも的確に当てられる

狙え

クワイエットが現在狙っている敵に照準を固定させる。特定の敵を見失いたくないときや、集中して攻撃させたいときにあらかじめ狙いをつけさせよう。また、操作キャラクターが銃器で攻撃を行うと、それが合図となってクワイエットが追撃を実行する同時狙撃を行えるのも特徴。なお、照準を固定した状態はその敵を無力化したり、遮蔽物に遮られて狙えない状況が一定時間続くなどで、自動的に解除される。

「狙え」を使った同時狙撃の仕組み

指示を出す

クワイエットが敵を狙っているときに指示を出す。双眼鏡を構えて行えば、特定の敵に照準を固定させられる。

≫

操作キャラクターが攻撃

操作キャラクターが銃器で攻撃を実行。それを合図にクワイエットが照準を固定した敵を攻撃する。

≫

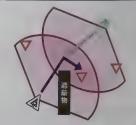
クワイエットが追撃

操作キャラクターの攻撃対象は自由。ふたり組の敵やヘルメットを装備した敵に対して有用だ。

撃て(グレネード弾き)

指示を出してから操作キャラクターがデコイ系以外の投擲武器を投げると、クワイエットが狙撃して効果を発揮させる。その際、敵を操作キャラクターの視界に捉えたうえで、クワイエットの攻撃が届く範囲であれば、弾かれた投擲武器が敵のいる方向へ飛んでいく仕組みだ。狙撃後に即座に効果が発揮されるため、敵に気づかれて回避されにくいのが利点。

◀飛距離を大きく伸ばせるため、100m以上離れた敵も狙える。

コマンドの有効範囲

敵が操作キャラクターとクワイエットの視界の両方に入っていれば、遮蔽物や角度の影響を受けずに命中させやすい。

その他のコマンド

クワイエット[illegible]	操作キャラクターがクワイエットに呼びかけ、クワイエットが応えることで親密度が増加する。親密度が低いと振り向いて小さくうなずくのみだが、親密度が高くなると左手の親指を立てるリアクションをする
[illegible]	クワイエットを戦闘モードに切り替える。敵をかく乱させ、そのあいだに潜入するといった使い方ができる
[illegible]止め	クワイエットを待機モードに切り替える。フルトン回収したい敵がいるなど、攻撃させたくないときに使おう

D-Walker

搭乗することで移動と攻撃性能の高さを発揮

体力	※1	スタミナ		最低コスト	5100	修理GMP	※2

D-Walkerに近づいて△ボタンを押すと乗ることができ、特性を切り替えながらの移動や、機体の武装による攻撃を行える。それぞれの行動は操作キャラクターよりも移動速度が速かったり、武装の威力が高いなど非常に強力。そのため、搭乗することが前提となるが、戦闘面においてはすべてのバディのなかでもっとも優秀といえる。運用の際はセッティングごとに違う武装構成にし、状況に応じて適宜変更を行うといい。なお、搭乗していないときはその場を動かないが、コマンドで特定の行動をとらせることが可能。

▲操作方法は操作キャラクターに近いが、武器構え時の視点が武器ごとに固定といった特徴がある。

D-Walkerのおもな特徴

- 搭乗中の移動時は地形の起伏に強い歩行モード、音を立てない静穏走行、移動速度の速い走行モードの3つの移動特性を切り替えられる
- 走行モード時は◎ボタンを押しつづけると最高速度を維持するほか、体当たりで敵兵を気絶させられる
- 搭乗時は空中司令室でカスタマイズした、セッティングごとのメインウェポンとサブウェポンを使える
- サブウェポンは◎ボタンでリロードできる

移動特性の仕組み

武器の系統ごとのおもな特徴

系統	解説	参照
TASK-ARM系	捕虜や無力化した敵兵を◎ボタンの長押しで担げるほか、開発を進めればCQCを繰り出したり、マチェットによる斬撃を繰り出せるようになる。担ぎ以外の動作は装備しているときのみ実行可能	P472
DW S.PISTOL-CS系	内蔵された武器を2丁構え、R2ボタンを押すたびに交互に麻酔弾を撃ち出す。DW S PISTOL-CSをグレード5まで上げればサプレッサーの耐久力が無限になり、DW S PISTOL-APに派生すれば麻酔弾がガラスを貫通するようになるのだ。初期状態で装備しているため、D-Walkerで無力化させる手段として活用しよう	P473
DW D114-CS系	開発初期は基本的なハンドガンといった特徴だが、開発を進めると性能が大きく変化。グレード4になると3点バーストが可能になり、グレード6でフルオート化するのが特徴だ。なお、それぞれの性能は操作キャラクターの同名の武器と同じになっている	P473
GATLING-GUN	武器を構えるまでがかなり遅いが、連射性能と集弾性能、有効射程が非常に優れており、遠距離からでもダメージを与えやすい。また、連射性能の高い武装としては衝撃力がやや高めになっている	P473
ATGM-MK IV	対象に照準を合わせつづけるとひとつまでロックオンでき、ミサイルが敵を追尾する。衝撃力は高いものの、ミサイルとしては威力が低め。車輛や戦闘ヘリに使うよりは、複数の敵兵を蹴散らすように使うといい	P474
FLAMETHROWER	R2ボタンを押しつづけている間、前方に炎を放射する。射程は約15mと短いものの、通常の兵士なら当てれば確実に排除可能。なお、攻撃は弾薬ではなく、武器アイコンに表示される燃料を消費して行う	P474
H-DISCHARGER	R2ボタンを押しつづけてチャージしたあと、R2ボタンを離すと前方に放電する。チャージには3段階あり、段階ごとに範囲が広がるのが特徴。なお、バッテリーを消費するわけではないので、使用回数に制限はない	P474
F-BALLISTA	フルトン回収装置を撃ち出し、当たった対象をフルトン回収できる。回収可能な対象はFULTON DEVICEの開発状況に準じ、例えば車輛の回収には「+ CARGO 2」が必要となる	P475

※1：D-Walkerの機体のグレードに応じて、グレード2が3800、グレード3が4800、グレード4が7250となる。
※2 D-Walkerの機体のグレードに応じて、グレード2が5000、グレード3が15000、グレード4が29000となる。

H-DISCHARGER

チャージした電気を前方に放出し、射程内の対象を気絶させる。チャージは3段階あり、段階ごとに射程距離と気絶時間が長くなっていく仕組みだ。射程距離は1段階目で約13m、2段階目で約23m、3段階目で約33mとなっており、電流は敵兵や石造りの壁などを貫通するため、遮蔽物の向こう側にも届く。また、放電は使用回数に制限がないのも特徴。開発レベルは29からと高めだが、D-Walkerで敵を殺害せずに無力化する手段では使いやすいので、ぜひ開発しておきたい。

H-DISCHARGERの仕組み

チャージ

放電

武器を構えてR2ボタンを押すとチャージしはじめる。チャージ速度は武器のグレードごとに早くなっていき、段階ごとに先端の放電が激しさを増すとともに、放つ攻撃も強力になる。

F-BALLISTA

武器を構えてR2ボタンを押すと弾道が表示され、そのまま押しつづけると飛距離が伸びていく。その状態でR2ボタンを離すとフルトン回収装置を発射し、当たった対象を回収できるのだ。その際、対象を無力化していなくても回収できるほか、車輌に命中させれば乗車している敵ごと回収できる。非常に便利ではあるが、携行弾数が少ないことと、メインミッションでSランクを獲得できなくなる点には注意したい。

おもな特徴

- 無力化していない敵や移動中の車輌も回収可能
- 回収可能な対象はFULTON DEVICEの開発状況に準ずる
- メインミッションでSランクを獲得できなくなる

◀弾道が表示された状態から攻撃を中断したいときは、L2ボタンを離すこと。

TASK-ARM系

武装ごとに行えるアクションが増えていくのが特徴で、操作キャラクターと同様にCQCも繰り出せるようになる。また、TASK-ARM MCHTとTASK-ARM SMの装備時は、強力な斬撃を繰り出すことが可能。R2ボタンを短く押すと攻撃範囲の広い斬り払い、R2ボタンを長押しすると大きく踏み込む突きが繰り出すことができ、歩行モード時と走行モード時でも操作が変化するので、これらをうまく使い分けていこう。

武装ごとに行えるアクション

武装	担ぎ	CQC	斬撃	参照
TASK-ARM	○	×	×	P472
TASK-ARM CQC	○	○	×	P472
TASK-ARM MCHT	○	○	○	P473
TASK-ARM SM	○	○	○	P473

TASK-ARM MCHTとTASK-ARM SM装備時のアクション

コマンド	通常時	走行中
R2短押し	左右への2連撃	斬り払い
R2長押し	突き	突き
敵の方向に左スティックを倒しながらR2短く押す	踏み込んで斬り払い	踏み込んで斬り払い

アクションのおもな特徴

担ぎ

捕虜や無力化した敵兵に近づき●ボタンを長押しすると担げる。そのまま移動可能だが、降りるとその場に落とす。

CQC

R2ボタンで腕を振り上げ、敵兵に近づいて左スティックとR2ボタンで投げられる。いずれも気絶させることが可能。

斬撃

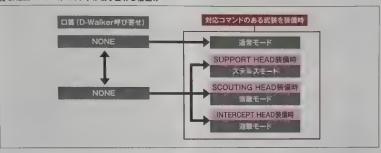
武器構え時にR2ボタンを短く押すと、マチェットで前方を斬り払う。また、R2ボタンの長押しで突きを繰り出す。

武装によって出せる指示が異なる

D-Walkerには親密度がなく、コマンドは武装によって切り替えることになる。そのため、セッティングごとに異なるものを装備しておけば、作戦展開地域でも変更できるので便利だ。なお、コマンドのうち通常モードは、いずれかのコマンドを実行中のみCALLメニューに表示され、実行中のコマンドの解除に使用する。

武装ごとの対応コマンド

[illegible]	[illegible]	[illegible]
SUPPORT HEAD(★2)	—	P472
SUPPORT HEAD(★3)	ステルスモード	P472
SCOUTING HEAD	索敵モード	P472
INTERCEPT HEAD	迎撃モード	P472

CALLメニューのコマンドが切り替わる仕組み

コマンド

口笛(D-Walker呼び寄せ)

武装にかかわらず指示可能で、操作キャラクターの近くへD-Walkerを呼び寄せる。その際に距離が離れていると、瞬時に付近まで移動してくるのが特徴だ。ただし、屋内までは入ってこられない。

◀戦闘態勢以外の敵からも攻撃されるので、非搭乗時は安全な場所へ移動。

ステルスモード

透明な状態になり、敵に見つかりにくくなる。この状態は操作キャラクターが乗ったり、指示の「口笛(D-Walker呼び寄せ)」で呼ぶ、D-Walkerがダメージを受けるなどで解除される仕組みだ。

◀敵との距離が近いと気づかれるため、敵の死角となる場所で指示しておこう。

索敵モード

D-Walkerの前方約180m以内にいる敵をマーキングする。その際にマーキングは遮蔽物越しでも行われるほか、行動中にD-Walkerがダメージを受けても中断されることがないのが特徴。

◀範囲が広く、拠点の潜入前に行うことで大半の敵をマーキングできる。

迎撃モード

その場を動かずに前方約100m以内にいる敵をサブウェポンで攻撃する。範囲内に敵がいなくなると攻撃を中断してその場に待機し、再び範囲内に敵が現れると攻撃を再開する。

◀携行弾数の多い武器を装備したうえで、弾薬庫の開発を進めておこう。

G 車輛と兵器解説 VEHICLE & WEAPON GUIDE

敵の扱う車輛や兵器は、機動力や火力に優れており、潜入の際に大きな障害となる。
しかし、これらを排除せずに奪ってしまえば、一転して自軍の有用な戦力となるのだ。
ここでそれぞれの特徴や使い方を把握し、実戦で役立ててほしい。

車輛と兵器を鹵獲して自軍の戦力にする

ヘリ以外の車輛や兵器は、敵が運転していたり使っていなければ操作キャラクターが利用できる。その際にフルトン回収で奪えば、自軍のリソースとなってマザーベースの発展に役立てることが可能だ。このうち、車輛は出撃時や支援要請で作戦展開地域へ派遣できるようになるので、操作キャラクターの機動力を確保するために早めに鹵獲しておきたい。また、車輛は操作方法や特徴が大きく異なるため、以下で確認しておこう。

◀車輛は特定の遮蔽物なら破壊しながら走行できる。

車輛のおもな特徴

- 車輛ごとに耐久度や最高速度などが異なる
- 敵が乗っていない車輛であれば乗ることができる
- 敵の車輛をフルトン回収すると自軍の戦力となり、出撃および派遣可能になる。ただし、大破すると保有量が減少し、0になると使用不可になる
- 暗視ゴーグルで見たときにシルエットが黄色い金網や細い樹木（PlayStation®4/Xbox One/Steam版のみ）などは、走行中の体当たりで壊せる

車輛のタイヤの仕組み（例：APE T41LV）

通常

パンク後

四輪駆動車とトラック、装甲車のタイヤには本体とは別に部位体力がある。部位体力が0になるとパンクして挙動が不安定になり、旋回したときに横転しやすくなるなどの影響が発生する。

操作キャラクターと異なる車輛の移動に慣れよう

車輛の移動は操作キャラクターと異なり、R2ボタンで前方、L2ボタンで後方へ移動し、走行中に左スティックを左右に倒すと旋回できる。アクセルとステアリングだけでは遮蔽物を避けながらの走行が難しいので、ブレーキとバックを使い分けて速度を調整しつつ走行するのがポイントだ。なお、車輛の耐久度が0になったり、高所から落下するなどで車体が大きく傾くと、自動的に操作キャラクターが車輛から降りる。

車輛の操作のコツ

反対方向へ移動するときは、一度バックしながら車体の向きを変える。そして移動したい方向に対して角度が90°ほどになったら、アクセルを踏みつつ左スティックを進行方向へ倒そう。

遮蔽物を避けたいとき

遮蔽物にひっかかるなどして身動きがとりにくくなったら、⊗ボタンを長押しして車輛を移動させよう。こうすることで、車体が遮蔽物を避けるようにわずかに移動してくれるのだ

四輪駆動車

作戦展開地域を素早く行き来できる

車輌のなかでもとくに移動速度が速く、比較的車体が小さいことから小回りが利きやすい。また、敵が乗っていない四輪駆動車が配置されている拠点が多く、利用する機会が多いのもポイントだ。一方、武装をいっさいしておらず、運転席が何も覆われていないので操作キャラクターが一方的にダメージを受けやすい。移動する際はなるべく敵のいる場所を避けて走行し、敵と接触してしまったらすぐにその場を離れること。

◀助手席と後部座席を含め、最大で3人まで乗せられる。

◀マザーベースにも配置されており、フルトン回収もできる。

トラック

身を隠したり対象を乗せる手段が多い

移動速度は車輌のなかでは標準で、運転席が覆われているためフリーのときは走行中でも見つかりにくい。停止中であれば⊗ボタンで隠れることで、さらに見つかりにくくなるのだ。また、後部の荷台は段差登りで乗ることができ、ここでしゃがみや匍匐状態になって敵をやり過ごすことも可能。なお、担いだ捕虜や無力化した敵も◎ボタンで助手席にひとりだけ乗せられるが、荷台に投げれば複数人乗せられる。

◀助手席は車輌の右側で、こちら側からしか乗せられない。

荷台への対象の乗せ方

【段差に登る】

》

【荷台に向けて投げる】

対象を担いだ状態でトラックよりも高い場所に位置どり、そこから荷台へ向けて投げれば乗せやすい。また、起伏がある場所ならトラックの後部から直接荷台へ投げ込めることもある。

【荷台から7m～10m離れる】

》

【アッパーで浮かせる】

D-WalkerでCQCの打撃を当てれば、地形にかかわらず乗せられる。その際は荷台から約7～10mほど離れた場所から当てるのがポイントで、対象を担いで距離を調整すればより確実だ。

FILE 03

車輌は体当たりでダメージを与えられる

すべての車輌は走行中に敵に接触すると、ダメージを与えたうえでダウンさせられる。その際はアクセルとバックのどちらでもよく、ボタンを押しつづければ断続的にダメージを与えることが可能だ。四輪駆動車やトラックでは貴重な攻撃手段なので、走行中に敵を正面に捉えた場合は狙うのもいい。なお、威力は2300、衝撃力が2000で共通となる。

◀立ち話をしている敵兵なら、ふたり同時に体当たりを当てられる。

装甲車／戦車

6種類ある装甲車と戦車はすべて武装しており、メインウェポンとサブウェポンを方向キーの上下で切り替えられる。それぞれの武装は威力や連射性能、装填弾数に優れることで、敵の集団や車輛であっても素早く排除可能だ。その際は有効射程の長さと攻撃範囲の広さを活かし、50～100m程度距離をとって攻撃していくといい。これにより、敵の銃器による攻撃は有効射程外となって威力が低下しやすくなる。車体の防御力の高さも相まって、受けるダメージを大きく軽減しながら戦っていけるのだ。

▲右スティックで視点を動かすとメインウェポンの向きも変わる。攻撃時は周囲の状況を把握でき、狙いをつけやすい肩越し視点がオススメだ。

▲運転席が覆われており、フリーでは走行中に気づかれない。敵に近づきすぎたり遮蔽物にぶつからなければ、拠点も安全に通過できる。

視点切り替えの仕組み

装甲車と戦車の武装（カッコ内は系統を示す）

カテゴリ	装甲車／戦車	メインウェポン	サブウェポン
装甲車	ZHUK BR-3	30mm AUTOCANNON（機関砲）	―
	STOUT IFV-SC	20mm AUTOCANNON（機関砲）	―
	ZHUK RS-ZO	30mm AUTOCANNON（機関砲）	130mm ROCKET（連装ロケット）
	STOUT IFV-FS	HMG-3 WINGATE（機車砲）	105mm GUN（機銃）
戦車	TT77 NOSOROG	VOL-GA K12（機銃）	125mm GUN（戦車砲）
	M84A MAGLOADER	HMG-3 WINGATE（機銃）	105mm GUN（戦車砲）

武装の特徴

種類	威力	衝撃力	解説
機関砲	1200	2000	連射性能と衝撃力が高く、携行弾数も500と多い。敵の集団はもちろん、車輛や戦闘ヘリも素早く撃破可能だ。ただし、攻撃範囲は狭いのでアクセルとブレーキで細かく位置どりを行おう
連装ロケット	3900	5500	6発のミサイルを上方に撃ち出し、大きく弧を描くように飛んでから前方へ着弾させる。威力と衝撃力が高く、攻撃範囲も広い。ただし、指定地点が前方のみとなっており、側面や後方の敵には攻撃できない
機銃	1100	200	連射性能が高く、敵の集団を素早く排除しやすい。威力と衝撃力は車輛の武装ではもっとも低いものの、一般兵であれば十分。防御力の高い敵には、戦車砲のリロード中に使って少しでもダメージを与えよう
戦車砲	3900	5500	威力と衝撃力が非常に高い弾を撃ち出し、着弾点で爆発させる。敵の数や種類を問わず容易に排除できるため、装填弾数があるうちは積極的に使いたい。なお、1発撃つたびに自動でリロードされる

130mm ROCKET

車体の後部に取り付けられた6発のミサイルを、左から順に前方へ撃ち出す。ミサイルは着弾すると爆発し、周囲の敵を一掃することが可能。ただし、左右への向きを変えられず、前方しか攻撃できない。また、射程距離の最大は約250mと長いものの、約30m以内の範囲は狙えないのだ。狙う敵から大きく距離をとったうえで、なるべく多くの敵を正面に捉えた状態で発射していきたい。なお、ミサイルは合計で36発で、6回ぶん発射できる。

130mm ROCKETの仕組み

指定地点へ発射

着弾

肩越し視点か主観視点で右スティックを動かすと、ミサイルの着弾地点を決められる。その状態でL1ボタンを押せば、指定場所に向けてミサイルを順番に発射するのだ。

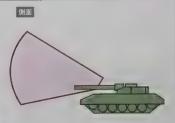
攻撃範囲の死角を考慮して位置どる

武装は有効射程と範囲に優れる一方、射撃角度が下方向に狭いことで近距離の敵に命中させにくい。接近を許すと体当たりでしか攻撃できず、さらに側面へ回り込まれると何もできなくなるのだ。この状態になると車体が大きく移動の初速が遅いことで、回避もままならない。そのため、敵から距離をとるのはもちろん、なるべく開けた場所で前後に移動できるスペースを確保してから戦闘を始めること。

◀広い場所かつ、遮蔽物を利用できる位置どりがベスト。

攻撃範囲と死角

周囲

側面

砲身は下方向へ大きく動かせないので、近距離では狙った対象に命中させにくい。一方、上方向へは大きく動かせるため、高所にいる対象や戦闘ヘリを容易に攻撃可能だ。

戦車の移動操作はほかの車輌と異なる

戦車はほかの車輌と異なり、左スティックを左右に倒すと履帯を動かし、車体の下部ごと向きを変えられる。この操作は停止中も行えるのが特徴で、122ページ下段の図のように周囲のスペースを確保しなくても方向転換が可能だ。その場で向きを変えつつ体当たりをしかけられ、装甲車に比べて敵に接近されたときの対処がしやすいのが利点。ちなみに、戦車は多少の段差は引っかからずに移動できる特徴もある。

◀砲塔と車体下部はそれぞれで別の方向へ向けられる

支援ヘリ

支援ヘリは空中司令室から、マザーベースや作戦展開地域への行き来に利用する。このときに操作キャラクターのアクションや、支援ヘリのGATLING-GUNを使えるのだ。移動中に敵に見つかったり、危険度の高いランディングゾーンでは戦闘が発生するため、上記のアクションを駆使して排除すること。その際、支援ヘリが撃墜されるとミッション失敗となるので、開発で可能なかぎり武装を強化しておきたい。なお、武装のうちH-ROCKETやAS MISSILEは、支援ヘリが自動的に使うもので操作キャラクターは使えない。

▲敵から集中砲火を受けやすいので、GATLING-GUNで早めに数を減らそう。その際、対空機関砲などの固定兵器を優先して狙うこと。

搭乗中に行えるアクション

操作キャラクターのアクション

双眼鏡構えや攻撃、リロードなどのアクションを行える。GATLING-GUNがオーバーヒートしたらこちらで対処すること。

GATLING-GUN

視点をヘリの前方に向けて△ボタンで使う。一定時間連射して砲身が赤くなると、オーバーヒートしてしばらく使えなくなる。

移動

左スティックを下に倒すと、支援ヘリ内部の反対側へ移動する。狙う対象が逆方向にいるときに行おう。

ランディングゾーンからの搭乗

作戦展開地域から支援ヘリに乗るときは、支援ヘリが地表付近まで降下してきたときに、約3mまで近づいて△ボタンを押せばいい。このとき、捕虜や敵を担いでいれば、○ボタンで対象のみを乗せられる。また、△ボタンを押せば対象を乗せてから、即座に操作キャラクターも乗り込む仕組みだ。なお、搭乗してから上昇開始前に△ボタンを押すと、作戦展開地域を離脱せずに降りることができる。

▲降下地点に車輌があると降りられないので移動させよう

▲天候などの影響を受けず、確実に回収できるのが利点

マザーベースでは遊覧飛行ができる

マザーベースから支援ヘリに乗ったとき、上昇開始前に○ボタンを押すとマザーベース内のランディングゾーンを指定できる。いずれかを選択するとそのランディングゾーンへ出発するので、マザーベース内の移動に利用可能だ。ただし、直行はせずに蛇行しながらの遊覧飛行となるため、ダンボール配送よりも時間がかかってしまう。おもに発展したマザーベースを上方から眺めたいときに行うといいだろう。

▲到着後に○ボタンを押せば、つづけてほかの場所へ行ける

ウォーカーギア

D-Walkerとは異なる二足歩行兵器

ウォーカーギアは特定のメインミッションにのみ出現し、敵が乗っていなければ操作キャラクターが△ボタンで搭乗できる。基本的な操作方法はD-Walkerと同じだが、移動特性が切り替えられなかったり、タイプごとに武装が固定であるなど、異なる点が多い。また、フルトン回収すると自軍のリソースにはなるものの、作戦展開地域への派遣はできないのだ。回収したウォーカーギアは派遣ミッションに派遣するか、売却してGMPに変換する形で利用することになる。

D-Walkerとの相違点

- 移動特性を切り替えられず、歩行モードのみ
- 武装はタイプによって固定
- WG.PP以外のウォーカーギアは機体の上部に盾が装着されており、本体とは別に耐久度が存在する
- WG.PPは◎ボタンの長押しで対象を担げる
- R2ボタンを押すとキックを繰り出す

▲敵が乗っているウォーカーギアは、搭乗者を無力化するか、拘束するなどで利用できる。いずれも正面からは厳しいので背後から行うこと。

▲武器を構えていないときにR2ボタンを押すとキックを出せる。動作が遅いうえにリーチが短いが、当たれば一定時間気絶させることが可能。

ウォーカーギアの武装と行えるアクション

ウォーカーギア	[illegible]	サブウェポン	盾	担ぎ	キック
WG.PP	GATLING-GUN	AM D114／TASK ARM	×	○	○
CCCP-WG TYPE-C	GATLING-GUN	AM D114	○	×	○
CCCP-WG TYPE-A	ATGM-MK IV	AM D114	○	×	○
CFA-WG TYPE-C	GATLING-GUN	AM D114	○	×	○
CFA-WG TYPE-A	ATGM-MK IV	AM D114	○	×	○

武装の特徴

武装	威力	衝撃力	解説
AM D114	500	300	R2ボタンを押すたびに、機体の上部に構えた2丁のAM D114から交互に弾を発射する。威力が低く携行弾数も多くはないため、メインウェポンが弾切れしたときに使うといい。
GATLING-GUN	750	200	連射性能と集弾性能、有効射程が優れており、距離を問わずダメージを与えやすい。一定時間連続で撃ちつづけるとオーバーヒートし、しばらくの間攻撃できなくなる点に注意。
ATGM-MK IV	2400	3500	対象をロックオンすると弾が追尾する。着弾時に爆発して広範囲を攻撃できるので、複数の敵に対して有効だ。一方、ミサイルとしては威力が低く携行弾数が少ないことから、車輌にはやや不向き。

その場かぎりの戦力として利用する

ウォーカーギアは補給物資で弾薬を補充できず、とくに武装がミサイルの支援型は継戦能力に不安がある。また、移動特性が切り替えられないことで、潜入にも向いていない。したがって、基本的には敵が戦闘態勢へ移行したときに、付近にいる敵の排除に利用するといい。その際は機体の上部に盾が装着されていることを活かし、敵を正面に捉えるように位置どれば操作キャラクターがダメージを受けにくくなる。

◀弾薬が切れたら回収し、派遣ミッションに役立てよう

固定兵器

固定兵器は拠点などに設置されており、その場から動かすことはできない。戦闘態勢になると敵が使ってくるが、近づいて△ボタンを押すことで操作キャラクターも利用可能だ。また、フルトン回収すればマザーベースに設置され、FOBミッションで使えるようになる。売却すれば回収コストとの差引額でプラスになるためなるべく回収するのがオススメ。FULTON DEVICEの開発が進んでいなければ、破壊するのも手だ。

▲いずれも強力だが使用中はその場を動けず、ダメージを受けやすい。多数の敵に囲まれているときは無理に使わないこと。

固定兵器のおもな特徴

- 拠点や監視所ごとに決められた場所に設置されている
- フルトン回収するとマザーベースの各プラットフォームに設置され、FOBミッションなどで使えるようになる。また、売却すればGMPに変換可能
- 耐久度が0になると消滅する

固定兵器解説

銃座（VOL-GA K12／HMG-3 WINGATE）

右スティックで銃座の向きを動かし、R2ボタンで発射する。連射性能と集弾性能が高く、狙った対象に大ダメージを与えやすい。ただし、連射しつづけると砲身が赤くなっていき、真っ赤に染まってしまうとオーバーヒートしてしまう。この状態からの復帰は約7秒間かかってしまうので、一度その場を離れてしまったほうがいい。使い続けたいなら、オーバーヒートするまで連射はせず、適度に撃つのを止めながら使っていこう。

◀弾がほとんどブレないので、砲身を確認しやすい肩越し視点がオススメ。

対空機関砲（ZHIZDRA-45／M276 AA G-GUN）

ZHIZDRA-45は二門の機関砲から衝撃力の高い弾を交互に撃ち、M276 AA G-GUNはガトリング砲で絶え間なく攻撃できる。いずれも連射性能が高いだけでなく、上方向への射撃角度が広いことで高所の敵や戦闘ヘリを排除しやすい。使用する際は右スティックで攻撃方向を調整し、R2ボタンを押しつづければ連射できる。また、一定時間攻撃するとオーバーヒートするのは銃座と同じだ。

◀ZHIZDRA-45は距離が近いと、照準の中心からやや左右へ弾が反れる。

迫撃砲（M2A-304 MORTAR）

砲身から大きく放物線を描いて飛ぶ弾を発射する。弾は着弾すると爆発して広範囲を攻撃できるため、複数の敵をまとめて排除することが可能だ。ただし、発射から着弾まで約5秒かかるほか、指定地点が近いと迫撃砲ごと操作キャラクターが巻き込まれる点に注意。敵に見つかっていない状況はもちろん、遠距離で大きく動いていない敵を狙うようにしたい。また、敵が使った場合は照準精度が低いが、操作キャラクターが使った場合は正確に指定地点へ飛んでいくので安心しよう。

迫撃砲の仕組み

指定地点へ発射

≫

着弾

右スティックを倒した方向へ指定地点が動き、R2ボタンで弾を込めてから発射すると、約5秒後に着弾する。このとき、着弾までの時間は距離によって変わらないのが特徴だ。

3 MISSION

MISSION | ミッション

A 潜入の極意 SECRETS OF SNEAKING

ミッションの状況はリアルタイムで変化していくため、
敵地に潜入する際はあらゆる状況に対応する必要がでてくる。
出撃前に潜入に必要なテクニックを学んで臨機応変に対応しよう。

ミッションの基本的な進め方

メインミッションやSIDE OPSの目的はさまざまだが、大まかに以下の4つのタイプに分けることができる。目的に応じて適切な装備が異なり、ミッションによっては想定外の敵が出現することもあるので、あらかじめ複数のロードアウトを用意し、必要に応じて補給を要請しよう。また、ミッションにはミッションタスクがあり、達成することでトロフィーなどの獲得につながる。

◀ミッション開始後は無線で詳細な情報を確認するのが基本だ

ミッションの大まかなタイプ

ミッションタイプ	[illegible]
捕虜の救出	囚われている捕虜を救出するのが目的。捕虜の場所は敵兵への尋問や、インテリジェンス ファイルを取得することで詳細な場所が判明する。なお、怪我をしている捕虜はフルトン回収できないため、自力で運ぶ必要がある
ターゲットの排除	指定された敵兵の排除が目的。ターゲットは双眼鏡などで顔を視認すると判別できる。排除の方法は問われないため、殺害するほかフルトン装置などで回収してもいい。なお、回収に成功した場合はマザーベースのスタッフとして加えられる
車輌などの破壊	装甲車や戦車、ウォーカーギアなどの破壊が目的。車輌は耐久力が高いため、破壊するには設置武器やミサイルなどの強力な爆発物が必要になる。フルトン装置が対応していれば敵車輌を鹵獲することも可能
設備や装備の破壊	拠点などにある敵の通信設備や指定された設備を破壊するのが目的。基本的にはC-4などの爆発物を使って設備を破壊する

目的地を偵察して詳細な情報を得る

どんなに強力な装備を持っていたとしても、敵に発見されて取り囲まれると非常に危険な状態になってしまう。そこで、大半のミッションでは敵に発見されないように行動するのが基本となる。開始したら目的地を偵察して、現地の状況確認をしてから行動を開始しよう。偵察方法はおもに下の3種類があり、それぞれ適した状況があるので使い分けていくといい。

◀双眼鏡で敵をマーキングし、その動きを把握することが重要となる

おもな偵察方法

双眼鏡を使った偵察

遠距離から敵をマーキングできるが、遮蔽物は透過できない。高台など見通しがいい場所から偵察する必要がある。

バディによる偵察

クワイエットの偵察、D-Dogの探知、D-Walkerの索敵モードなど、バディを連れている際に使用できる。

ソナーによる探知

広範囲の動態反応を確認できるが、敵以外の動物などにも反応する。音を発するため敵に見つかる可能性がある

敵兵への尋問によって有利な情報を得る

偵察を終えたらいよいよ目的地へ潜入するのだが、最初は目標の詳細な場所が不明である場合が多い。敵を尋問すれば敵の居場所やインテリジェンス・ファイルといった有益な情報を得られるので、孤立している敵がいたら積極的に近づいて尋問しよう。なお、尋問では熟練兵や特技兵といった優れた班適性を持つ者の居場所を聞くこともできる。

◀インテリジェンス・ファイルは警備が厳重な建物内にあることが多い。

拠点にある設備の利用と破壊

各地にある拠点や監視所の多くには、トイレやゴミ箱、電源設備といった設備がある。これらは自分が隠れたり敵兵を隠せるほか、破壊すれば有利な状況を作り出すことが可能だ。とくに設備の破壊は敵の増援を防ぐなどの大きなメリットがあるものの、攻撃時に敵に警戒されてしまう可能性がある。破壊すれば一定期間は復活しないため、敵に見つかってもクリアランクに影響しないフリーのときか、SIDE OPSを遂行するときに破壊しておくといいだろう。

設備を破壊することによるメリット

» 対空レーダーを破壊すると付近のランディングゾーンが解放される。なお、一度破壊した対空レーダーは復活しない

» 通信設備を破壊するとHQとの連絡を遮断でき、戦闘時に増援を呼ばれなくなる。なお、通信設備を始めとした設備は破壊しても一定期間で復活する

拠点にあるおもな設備の利用方法

音で敵をおびき寄せてゴミ箱に引きずり込む

音でゴミ箱などの前に敵をおびき寄せて、中からCQCを使って敵を引きずり込む。中にはひとりしか引きずり込めないが、この方法で無力化した敵は外に出すまで気絶したままになる。

電源スイッチの様子を見に来た敵を排除

夜間に電源設備のスイッチを切ると異常に気づいた敵が見回りにくるので、待ち伏せて排除する。オンオフを繰り返して、そのたびに敵を排除していけば、ラクに敵の数を減らせる。

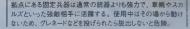
銃撃で赤いドラム缶を爆破

拠点にある赤いドラム缶は、殺傷武器で撃つか爆発物で攻撃すると爆発する。爆発は広範囲に及ぶため、周囲の敵兵をまとめてふき飛ばせるほか、近くにある監視塔なども破壊できる。

固定兵器で敵を攻撃

拠点にある固定兵器は通常の銃器よりも強力で、車輌やスカルズといった強敵相手に活躍する。使用中はその場から動けないため、グレネードなどを投げられたら脱出しないと危険。

潜入時に破壊しておきたい設備

対空レーダー

破壊するとランディングゾーンが解放される。敵拠点の中心地であるため、ヘリは敵を排除してから呼ぶといい。

通信設備

HQとの通信を途絶できる。室内にあることが多く、C-4などを使えば見つからずに破壊できる。水鉄砲でも破壊可能だ。

監視カメラ

一部の施設に設置されている。カメラの真下が死角となっているが、見つかりそうな場合は銃撃して破壊すること。

敵兵や捕虜を回収してスタッフを増やす

ミッションでフルトン回収した敵兵は、以下のように、回収したときの状態で営倉に入る確率が変化する。スタッフを素早く確保したい場合は、発見されるリスクが高くなるが、できるだけホールドアップ状態でフルトン回収しよう。なお、回収した敵兵が営倉に入る確率は敵の警戒レベルによって変化し、警戒レベルが全体的に高いほど営倉に入る確率が高くなる。

◀ターゲットはスキルをもっていることが多いので、ぜひとも回収したい。

状態による営倉への入りやすさの目安

ホールドアップ状態
ホールドアップ状態で回収すると営倉に入りにくい。ただし、回収時に叫ぶため、発見される可能性が高い。

気絶または睡眠状態
気絶や睡眠状態の敵は、回収時に叫はないが、ホールドアップ状態よりは営倉に入りやすくなってしまう。

ひん死状態
フルトン回収の衝撃で死亡することがある。また、営倉に入りやすいため、この状態での回収は避けたい。

営倉に入りにくい ◀━━▶ 営倉に入りやすい

班適性が高いスタッフの集め方

ミッション固有の捕虜を救出する

ミッションには目的とは関係ない捕虜が囚われていることがある。必ずしも救出する必要はないが、固有のスキルを持っていることがあるため、敵への尋問などで居場所を特定し、できるだけ回収したい。

敵兵のなかにいる熟練兵や特技兵を見つける

敵兵に含まれる熟練兵や特技兵は、周囲にいるほかの敵よりも班適性が高かったり固有のスキルをもっていたりする。見た目での判別は難しいが、敵を尋問すると、どの敵が該当するか判明することがある。

状況に応じてミッション圏外へ離脱する手段を変更する

ミッションの目的達成後は、支援ヘリや陸路でミッション圏外へ離脱する必要がある。離脱方法は下のようにさまざまな種類があるため、状況に応じて使い分けよう。なお、陸路でミッションを離脱したあとのフリーでは、ポーズメニューの「RETURN TO ACC」を選べば支援ヘリを呼ばずに空中司令室に戻れる。

状況に応じたミッション圏外への離脱方法

ミッション圏外が近い場合は陸路で離脱

ミッション圏外やホットゾーンが近い場合は、陸路で脱出する。この際、敵の車輌やウォーカーギアに乗って離脱すると、ミッション終了時に車輌を獲得できるので一石二鳥だ。

敵に発見されていない場合はダンボール配送で離脱

敵が警戒や戦闘態勢になっていないときに有効な離脱方法。ダンボール配送を利用して、ほかの拠点にある配送所に移動すれば自動的にミッションクリアとなる。

ランディングゾーンが近い場合は支援ヘリで離脱

GMPはかかるものの、一気に空中司令室に戻れる。敵が周囲にいると発見されることがあるが、強行突破することも可能だ。また、掃討射撃による援護を受けられる。

近くにコンテナがある場合はコンテナごと離脱

フルトン回収装置が貨物に対応している場合、自らの離脱手段として一気に空中司令室に戻ることができ、同時に資源も回収できるが、利用できるのはコンテナがある拠点に限られる。

ミッションに応じた装備品やバディの選び方

装備品やバディは、ミッションの目的に応じて選ぶ必要がある。基本的にどのミッションでも、発見されずに潜入することが重要なため、サプレッサー付きの武器は必須。そのうえで、ミッションの内容に応じて同行させるバディを変え、武器は車輌が相手ならミサイルや地雷を用意するなど、セカンダリウェポンとサポートウェポンの組み合わせを変えていくといいだろう。

目的別のバディの選び方

バディ	解説
D-Horse	目的地まで遠い場合や悪路が多い場合、糞で車輌を足止めしたいときに便利
D-Dog	周囲の敵兵などを探知できるため、潜入任務向き
クワイエット	偵察、狙撃を行えるため、強行突破時に活躍する
D-Walker	多彩な攻撃手段を持つため、戦車など装甲の厚い敵との戦闘が主となるミッションで役立つ

目的別の装備例

潜入ミッション向き装備

装備		バディ:D-Dog
スーツ	SNEAKING SUIT	
プライマリウェポン	AM MRS-4 M2000-D	
セカンダリウェポン	WU S PISTOL STUN ARM	
サポートウェポン	SMOKE GRENADE MAGAZINE C-4	

移動時の音や発砲音を抑える組み合わせ。D-Dogが周囲の敵を探知するので、それを頼りに敵兵の位置を把握し、素早く敵兵に接近して麻酔銃で無力化していく。

[illegible]

装備		バディ:D-Walker
スーツ	BATTLE DRESS	
プライマリウェポン	FAKEL-46 CGM 25	
セカンダリウェポン	URAGAN-5P BLAST ARM	
サポートウェポン	ATB-MINE EMN-MINE M21 D-MINE	

ミサイルなど装甲車や戦車に対抗する火力を重視した装備。敵車輌の移動経路が判明していれば、各種地雷を道路に設置しておくことで、隠れたまま安全に車輌を破壊できる。

強行突破用装備

装備		バディ:クワイエット
スーツ	BATTLE DRESS	
プライマリウェポン	S1000 EXT. PB SHIELD	
セカンダリウェポン	Sz-336 SMG STUN ARM	
サポートウェポン	SMOKE GRENADE STUN GRENADE SLEEP GRENADE	

敵兵との戦闘を考慮し、シールドで身を固めつつ各種グレネードで活路を開くための装備。クワイエットの狙撃による援護射撃を受け、ターゲットの位置まで強行突破しよう。

狙撃用装備

装備		バディ:D-Horse
スーツ	TIGER STRIPE	
プライマリウェポン	AM MRS-4LS M2000-NL	
セカンダリウェポン	WU S.PISTOL 9 BLAST ARM	
サポートウェポン	SMOKE GRENADE MAGAZINE DECOY	

高台など狙撃地点を素早く探し出して、そこから敵を狙撃していくのが目的。岩場を想定してスーツはTIGER STRIPE。バディは悪路を移動しやすいD-Horseを選択した。

バディの活用方法

バディにはさまざまな指示を出すことができる。とくにD-Dogやクワイエットは、状況に応じて敵への攻撃を指示することが可能で、両者とも装備させる武器によってコマンドの内容が違ってくる。自分のプレイスタイルに応じて装備品を変えていくといいだろう。また、バディに直接攻撃させる以外にも、以下のように敵の注意を引きつけたり足止めしたりすることも可能なので、上手く活用していこう。

バディの活用方法の一例

D-Dogに吠えさせて敵の注意を引く

D-Dogに吠えさせると、近くにいる敵の注意を引くことができる。D-Dog自体は敵に発見されても警戒や戦闘態勢にならないため、自分は隠れておき、スキを見て敵に攻撃を仕掛けよう。

D-Horseの糞で車輌を足止め

D-Horseへ命令を出して道路に糞を出しておくと、その上を通過する敵車輌をスリップさせられる。敵車輌の予測経路が判明している場合などに有効な足止め方法だ。

武器をカスタマイズして利便性を高める

カスタマイズで武器に特定のパーツを付けることで、射撃精度や消音性を高めることができる。とくにサプレッサーはどの武器に付けても便利なため、潜入任務の際に持ち込む武器にはできるだけ付けておきたい。また、以下の例のようにスコープで精密射撃を正確に行うといったことも可能だ。ミッションの特徴に応じて、複数のカスタマイズした武器を用意しておくといい。

カスタマイズする際のポイント

- 潜入任務の際は、サプレッサーを必ず付ける
- 精密射撃を行いたい場合は、スコープやレーザーサイトを利用する
- アンダーバレルに異なる性能を持つ武器を付けて、予備として使えると便利

目的別カスタマイズ例

スコープを付けて精密射撃を実現

スコープがないアサルトライフルなどの武器でも、スコープを付けることで精密射撃を行える。ただし、8倍率のスコープを付ける場合は、ロングバレルにして有効射程を長くすること。

レーザーサイトでヘッドショットの命中率を上げる

ハンドガンなど単発の銃に付けることで、中～近距離でヘッドショットを狙いやすくする。レーザーサイトの光線は光源が少ない夜間に見やすいため、夜間の潜入任務に向いている。

フラッシュライトで敵をひるませる

夜間の状況の場合、フラッシュライトを敵の顔に向けると一時的にひるませられる。大きな攻撃のチャンスとなるので、ハンドガンなど近距離戦向きの武器に付けておくと便利だ。

アンダーバレルに異なる性質の武器を付ける

一部のアサルトライフルなどのアンダーバレルには、べつの武器を付けられる。緊急時などに代用の武器として使えるように、異なる性質の武器を付けておくのがオススメだ。

敵兵の基本的な排除方法

ミッションを進めるうえでの大きな障害となるのは敵兵の存在。ひとりにでも見つかると周囲の敵全員が警戒や戦闘態勢に移行してしまう。警戒や戦闘態勢のまま目的を遂行するのは困難なため、敵にはできるだけ発見されずに行動する必要があるのだ。敵を排除する場合、武器によって攻撃しやすい距離が違ってくる。以下では敵を排除する距離に応じたメリットとデメリットを解説しているので参考にしてほしい。

敵兵との距離に応じた排除方法の違い

遠距離から狙撃などで排除

スナイパーライフルで狙撃する場合、十分な距離があれば発砲音がしてもすぐには戦闘態勢にならない。ただし、見通しがいい場所では、姿を見られないようにすること。また、発砲音がしなくても、銃弾を外したときの跳弾の音で警戒されるので注意。

- サプレッサーを付ければ敵に気づかれずに攻撃できる
- 1発で無力化できないと、音で敵に警戒されてしまう
- 遠距離から攻撃するため、無力化した敵をすぐに隠すことができない

近距離で銃撃やCQCで排除

敵を尋問して情報を聞き出したり、フルトン回収したい場合は敵に接近する必要がある。敵に接近する前に周囲の敵の存在に注意しなければならない。CQCの範囲に入ってしまえば、たとえ見つかっても敵が叫ぶ前に一方的に拘束できる。

- CQCで敵を拘束すれば、音を立てずに尋問や無力化、フルトン回収が可能
- 敵に近づく必要があるため、周囲の状況をしっかりと把握しておく必要がある

装備に応じた敵兵への対処方法

敵は報復の連鎖（→P53）により警戒レベルが上昇し、ヘルメットやボディアーマーといった装備を身に着けるようになる。ミッションを進めるほど敵は手強くなり銃撃も効きにくくなるため、武器に頼らない対処方法を学んでおくことが大切だ。以下では、敵の装備に応じた対処法を紹介しているが、一部のミッションやSIDE OPSでは傀儡兵という、ゾンビのような状態になった敵が登場する。一見すると動きが遅く、武器をで攻撃してこないが、組み付かれると即ゲームオーバーとなる可能性があるため油断はしないこと。

敵への具体的な対処方法

特殊な装備を身に着けていない敵兵

防具を身に着けていないため、身体のどこを銃撃しても効果がある。無理にヘッドショットを狙わず、胴体など狙いやすい部位に素早く複数発当てるのもアリだ。

ヘルメットを身に着けた敵兵

ヘルメット部分に対して銃撃が効かなくなり、ヘッドショットが難しくなる。ヘッドショットを狙う場合は正面から顔面を狙うか、初撃でヘルメットを吹き飛ばしてから狙おう。

シールドを持った敵兵

普段はシールドを背負っていて、戦闘態勢になると正面に構える。シールドを背負っているときは正面から攻撃するかCQCで拘束し、構えているときはのぞき穴や足などを狙い撃とう。

ボディアーマーやライオットスーツを着た敵兵

ボディアーマーは上半身、ライオットスーツは頭を含む全身への銃撃が効かないため、CQCで無力化する。立った状態でホールドアップさせようとするとナイフで反撃してくる可能性が高い。

スナイパー

遠距離から狙ってくるため、対抗するにはスナイパーライフルが必要。狙われると照準マークが表示されるので、その方向に双眼鏡を向けて位置を特定し、狙撃しよう。

傀儡兵

こちらを見つけるとふらふらと近寄ってくる。投げても1回では気絶せず、組み付かれて振りほどかないでいると即死するため、離れたところからヘッドショットで倒すこと。

攻撃方法をこまめに変えて警戒レベルを上げないようにする

敵の装備品や警備状況に影響がある警戒レベルは、ヘッドショットを何度も成功させるとヘルメットをかぶるといったように、特定の行動を繰り返していると上がっていく。対応する行動をせずにミッションをクリアすれば下げることができる。

◀隠密行動をしたあとは戦闘行動をするなど、行動を変えていこう。

たとえば、敵のヘッドショットに対する警戒レベルが上がってきたと感じたら、しばらくはヘッドショットを行わないように心掛けよう。そうすれば、警戒レベルが大幅に上がってしまうことを防ぐことができ、ミッションを遂行しやすくなるのだ。

警戒レベルに関して覚えておきたいこと

- プレイヤーが特定の行動を繰り返していると、敵がその行動に対処する装備を身に着けたり、警備状況が変わる
- 警戒レベル上昇に該当する行動をせずにミッションをクリアすると、その行動に対する警戒レベルが低下する

戦闘ヘリ、車輌への対処方法

特定のミッションやSIDE OPSには兵士のほかに、戦闘ヘリや戦車、装甲車といった車輌が出現し、強力無比な攻撃を仕掛けてくる。戦闘ヘリは上空にいるため攻撃が届きにくく、装甲車や戦車はミサイルなどの重火器でなければほとんどダメージを与えられない。こういったミッションに対応するには、グレードが高いミサイルや対戦車地雷といった武器の開発は必須だ。

◀装甲車や戦車は耐久力が高く、ミサイルは必須の装備といえる

戦闘ヘリ、車輌のおもな対処方法

戦闘ヘリ

上空を飛行しているため、射程距離が長い武器でないと攻撃できない。スナイパーライフルやミサイルを用意し、戦闘ヘリが方向転換するところを狙おう。なお、相手との距離が近い場合はアサルトライフルなどでも撃墜できる

四輪駆動車やトラック

運転手を無力化すれば無傷で獲得できる。運転手への攻撃が難しい場合は、道に障害物を置くか、車体を壊さない程度に銃撃して停車させてから接近するといい。また、耐久力は高くないため銃撃でも十分破壊可能だ。

戦車や装甲車

運転手を直接攻撃できないため、止めるには破壊する必要がある。グレードが低いミサイルやC-4では1発で破壊できない可能性が高いため、遮蔽物や煙幕で身を隠しながら背面からミサイルで攻撃すること。

フルトン回収装置がレベルアップしたら車輌を回収する

フルトン回収装置がレベルアップして車輌の回収に対応すると、車輌の回収が可能になる。回収すればリソースとして活用できるが、そのためには停車させる必要がある。四輪駆動車とトラックはスモークグレネードの煙幕で停車させ、装甲車や戦車は見つからないように接近するか、EMN-MINEで拘束してから回収するといい。または、遠距離からフルトン回収できるD-WalkerのF-BALLISTAも便利だ。

◀フルトン回収してしまえば、攻撃するより簡単に排除できる

車輌をフルトン回収する際のポイント

- 停車中や速度が出ていない状態のときに、フルトン装置を取り付けられる
- 運転手も一緒にフルトン回収でき、四輪駆動車やトラックに捕虜や睡眠状態や気絶状態の敵を乗せてフルトン回収することもできる

複数の行動を組み合わせたテクニック

操作キャラクターの一部の動作は、別の動作で中断して即座に別の動作に移行できる。そういったアクションを組み合わせて使うことで、動作のスキをなくしたり敵を効率よく拘束することが可能だ。たとえば、リフレックス・モード中にリロードなどスキが大きい動作をしてしまった場合、クイックチェンジをするとリロードをキャンセルでき、持ち替えた武器ですぐに敵を狙うことができるので覚えておこう。また、以下のように複数のアクションを組み合わせて使えるテクニックもあるので実践してみるといいだろう。

おもな複合テクニック

パンチ→武器を奪ってホールドアップ→緊急回避で体当たり

[illegible]ときに敵をパンチしたあと、すぐにL2ボタンを押すと武器を奪ってホールドアップできる。緊急回避を当てると、伏せ状態のホールドアップに移行可能。また、ホールドアップから反撃する敵にも有効だ。

緊急回避で体当たり→しゃがみ状態で攻撃→ホールドアップ

敵に緊急回避を当ててダウンさせたあと、即座にしゃがみ状態になり銃を構えて攻撃する。敵に発見されていない状態では、そのまま伏せ状態のホールドアップにすることができ、敵に発見されたときにとっさに使うと便利。

ダンボール滑り→CQC

ダンボールをかぶった状態で立ち、ダンボール滑りで敵の方向へ素早く移動。敵に近づいたらパンチを出して滑り状態をキャンセルし、そのままパンチやつかみといったCQCに移行できる。素早く接近したいときに便利だ。

クワイエットの狙撃→自分の攻撃

クワイエットは指示を出していないときは、自分が正面に捉えている敵を狙う。敵がヘルメットやライオットスーツを付けている場合は、クワイエットに狙撃させてひるんだところを攻撃し、一気に近づいて拘束するといい。

ダッシュ→口笛→D-Horseに騎乗

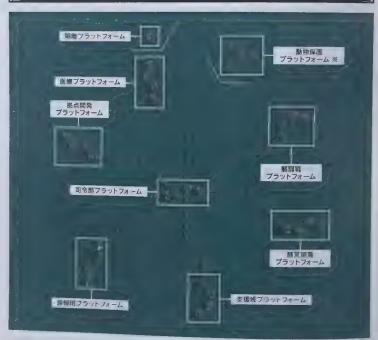
D-Horseは口笛を吹いて呼べば駆けつけてくれる。ダッシュした状態のまま止まらずにD-Horseを呼ぶと操作キャラクターの側面にD-Horseが駆けつけるので、速度を維持したまま、スムーズにD-Horseに騎乗可能だ。

MISSION | ミッション

B ワールドマップ WORLD MAP

ここでは、マザーベース、アフガニスタン：カブール北方、
アンゴラ・ザイール国境地帯の全体図を掲載している。
拠点の位置なども記しているのでフリーで探索する際に役立ててほしい。

マザーベース 全体マップ

一部のミッションで戦いの舞台となるため、配置を覚えておくといい。

各班の開放条件

班名	内容
戦闘班	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうちふたつをクリア
警備班	メインミッション「22-プラットフォーム奪還」をクリア
研究開発班	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」プレイ中に開放

班名	内容
拠点開発班	メインミッション「3-スペツナズの英雄」「4-通信網破壊指令」「5-ハイオニクスの権威」のうちふたつをクリア
支援班	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」プレイ中に開放
諜報班	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」をクリア
医療班	メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうちひとつをクリア

※動物保護プラットフォームは、メインミッション「7-臨時会合を狙え」「8-進駐戦車隊、東へ」「9-装甲部隊を強襲せよ」「10-故郷なき虜囚」のうちひとつをクリアし、野生動物を6体以上保護すると建設される

司令部プラットフォーム

マザーベースの中心となるプラットフォーム。最初から建設済みのプラットフォームで、メインミッション「2-ダイアモンドの犬」から利用可能になる。ここから各プラットフォームに徒歩や四輪駆動車を使って行くことができ、甲板を増設することで、わずかだがすべての班の収容人数を増やすことができる。

プラットフォーム詳細マップ

戦闘班プラットフォーム

司令部プラットフォームの北東に位置し、戦闘班が所属している。戦闘班は派遣ミッションに出動できるほか、ミッションで操作キャラクターとして出撃させることができる。また、警備班はFOBの防衛に出撃する役目を担っており、班のレベルに応じて周辺海域を封鎖するまでの時間も短くなる。

プラットフォーム詳細マップ

研究開発プラットフォーム

操作キャラクターが使用する武器や携行品の開発を行う研究開発班が所属するプラットフォーム。班レベルが高いほどグレードが高い装備品を開発できるため、最優先で甲板の増設やスタッフの配置を行いたい。なお、第1甲板の地下には、エメリッヒがバトルギアの開発を進める格納庫がある。

プラットフォーム詳細マップ

写真の看板がある階段を下っていくと、エメリッヒがバトルギアの開発を進める格納庫がある。バトルギアの開発が始まったら訪ねてみよう。

拠点開発プラットフォーム

拠点開発班は近隣海域での資源開発や基地施設の拡張を行う役目を担っている。定期的に資源を入手するほか、班レベルが高くなるとプラットフォームの増設に必要な時間が短くなる。また、FOBに設置する警備装置の数も増やせるため、FOBミッションを積極的に行う際は重要視したい。

プラットフォーム詳細マップ

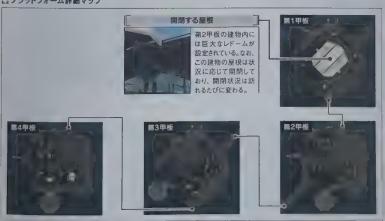
ひときわ高い鉄塔があり、頂上から周囲を見下ろすことができる。FOBの防衛などを行う際、鉄塔がある場合は敵を見つけるために活用しよう。

支援班プラットフォーム

ミッションにおける後方支援や戦闘支援、通訳支援を行う支援班のプラットフォーム。班レベルを上げることで、天候によるフルトン回収の成功率低下を抑えたり、バディや補給物資を要請したときの到着時間、攻撃要請時の準備が短くなる。また、通訳支援により、ロシア語など敵が使用する言語の同時通訳も行う。

プラットフォーム詳細マップ

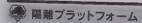
諜報班プラットフォーム

作戦展開地域で情報収集を行う諜報班が所属するプラットフォーム。操作キャラクターの周囲にいる敵の予測範囲を知らせてくれるほか、班レベルが上がると裏道などのマップ情報も得られるようになる。また、FOBにおいては、班レベルに応じて警備班が重点的に警備する地点の設定上限数を増やすことができる。

プラットフォーム詳細マップ

医療プラットフォーム

班の機能としては、班レベルに応じて瀕死の敵兵をフルトン回収するときの成功率低下を抑えたり、診療所における負傷や病気となったスタッフの回復を早めるといった効果がある。なお、プラットフォーム内にはクワイエットの独房やパスの病室があり、とくに後者はイベント「パスの幻肢痛」を見るために、たびたび訪れることになる。場所を把握しておこう。

◀クワイエットの独房では、彼女が日光浴をする姿も見られる

【プラットフォーム詳細マップ】

隔離プラットフォーム

疫病に感染したスタッフを隔離しておくためのプラットフォーム。医療プラットフォームから北上した海域に建設され、ほかのプラットフォームとつながっていないため、訪れるには支援ヘリでの移動が必要となる。所属する班はなく、燃える男に関連するイベントが発生する。また、メインミッション「43-死してなおも輝く」の舞台となっている。

◀テント付近にエンブレムパーツ「ガスマスク」があるので入手しておこう

【プラットフォーム詳細マップ】

燃える男やスカルズの収容エリア

メインミッション中に回収したスカルズや、SIDE OPS「144-燃え尽きた男」で回収した燃える男の遺体は、隔離プラットフォーム内の檻に収容される。

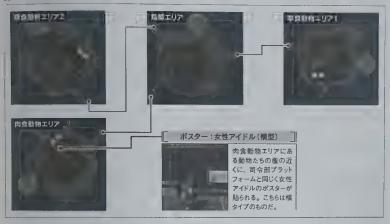
動物保護プラットフォーム

動物保護プラットフォームは、作戦展開地域にて野生動物を一定数以上捕獲すると建設される。隔離プラットフォームと同じくほかのプラットフォームとのつながりはなく、支援ヘリで訪れる必要がある、捕獲した動物たちが種類に応じて各甲板に保護されており、その様子は動物園のような雰囲気となっている。

プラットフォーム詳細マップ

ポスター：女性アイドル（横型）

肉食動物エリアにある動物たちの檻の近くに、司令部プラットフォームと同じく女性アイドルのポスターが貼られる。こちらは横タイプのものだ。

FILE 04

マザーベースで発生するイベントを見ておこう

ミッションを進めると発生するイベントのほかに、条件を満たしてマザーベースに帰還すると発生する特殊なイベントがある。「パスの幻肢痛」と「AIポッドとの会話」以外は、条件を満たした状態で帰還すれば自動的にイベントが始まるので、以下の表で条件を確認しておこう。なお、「パスの幻肢痛」はSIDE OPS「惨劇の生存者」達成時に手に入る写真をパスに見せるたびにイベントが進む。

マザーベースで発生する代表的なイベント

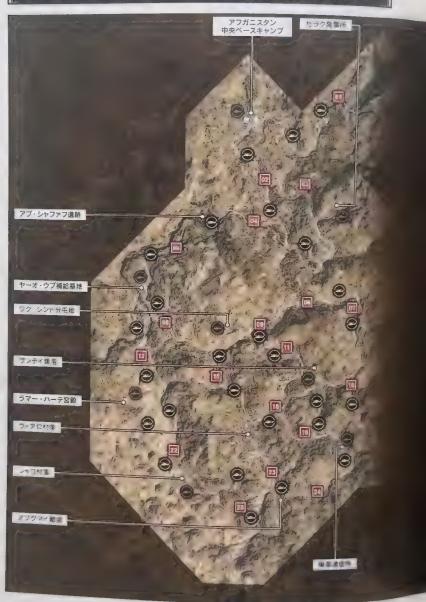
イベント	発生条件
久しぶりのマザーベース	「2-ダイアモンドの犬」クリア後、前回のプレイから5日以上経過した状態でマザーベースに帰還
誕生日	「2-ダイアモンドの犬」クリア後、設定した誕生日にマザーベースへ帰還
士気の低下	「2-ダイアモンドの犬」クリア後、GMPがマイナスの状態でマザーベースへ帰還
スネークの弟子、オセロット	「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、マザーベースのスタッフが3名以上の状態でマザーベースに帰還
スネーク臭う（オセロット）	「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、前回のシャワーからゲーム内時間で5日以上経過した状態でマザーベースに帰還（「スネーク臭う（クワイエット）」の発生条件を満たしている場合は発生しない）
パスの幻肢痛	医療プラットフォームが完成後、SIDE OPS「惨劇の生存者」達成時に手に入る写真をパスに見せる
久しぶりのマザーベース（D-Dog子犬時）	イベント「D-Dog（子犬）を預ける」発生後、メインミッションをふたつクリアしている。かつD-Dogが派遣不能で前回のプレイから5日以上経過した状態でマザーベースに帰還
久しぶりのマザーベース（D-Dog）	D-Dogが派遣可能である。かつ前回のプレイから5日以上経過した状態でマザーベースに帰還（D-Dogの親密度が25%未満、25%以上75%未満、75%以上でイベント内容が変化）
誕生日（クワイエット）	クワイエットが派遣可能である。かつ設定した誕生日にマザーベースへ帰還
スネーク臭う（クワイエット）	クワイエットが派遣可能で親密度が60%以上ある、かつ前回のシャワーからゲーム内時間で5日以上経過した状態でマザーベースに帰還
雨の中のクワイエット	「31-サヘラントロプス」クリア後、クワイエットが派遣可能で親密度が80%以上ある。かつクワイエットが空中司令室にいる状態でマザーベースに帰還
AIポッドとの会話	SIDE OPS「143-疑惑の証拠品」達成後以降、研究開発プラットフォームにあるAIポッドに近づく

アフガニスタン：カブール北方 全体マップ

高低差が激しい場所が多い。岩場が多いため身を隠しやすい地形だ。

アイコンの意味

01 監視所　 ランディングゾーン　拠点にある対空レーダーを壊すと使用できるランディングゾーン

OKBゼロ
サハライ村落
スマセ砦
山岳中継基地

監視所名

- 01 アフガニスタン中央ベースキャンプ 東監視所
- 02 アフガニスタン中央ベースキャンプ 南監視所
- 03 セラク発電所 北西監視所
- 04 アブ・シャファフ遺跡 東監視所
- 05 ヤーオ・ウブ補給基地 北東監視所
- 06 ワク・シンド分屯地 北東監視所
- 07 サハライ村落 北西監視所
- 08 ヤーオ・ウブ補給基地 南東監視所
- 09 ワク・シンド分屯地 東監視所
- 10 サハライ村落 東監視所
- 11 ワンデイ集落 北西監視所
- 12 ラマー・ハーテ宮殿 北監視所
- 13 サハライ村落 南監視所
- 14 スマセ砦 西監視所
- 15 ウィアロ村落 北西監視所
- 16 ワンデイ集落 南東監視所
- 17 スマセ砦 南西監視所
- 18 ウィアロ村落 北東監視所
- 19 東部通信所 西監視所
- 20 山岳中継基地 西監視所
- 21 山岳中継基地 南東監視所
- 22 シャゴ村落 北監視所
- 23 ウィアロ村落 南東監視所
- 24 スプグマイ遺跡 東監視所
- 25 シャゴ村落 東監視所

各拠点の対空レーダーと配送所の有無

[illegible]	[illegible]	[illegible]
アフガニスタン中央ベースキャンプ	○	○
アブ・シャファフ遺跡	—	—
OKBゼロ	—	—
セラク発電所	○	○
ヤーオ・ウブ補給基地		
ワク・シンド分屯地	○	
ワンデイ集落	○	
ウィアロ村落	—	
サハライ村落		
スマセ砦		
ラマー・ハーテ宮殿		
シャゴ村落		
スプグマイ離宮	—	
東部通信所	○	
山岳中継基地		

アンゴラ・ザイール国境地帯 全体マップ

密林以外は見通しがいいため、身を隠しにくい地形となっている。

C フローチャート FLOWCHART

ここではメインミッションと重要なSIDE OPSを発生順に紹介。
カセットテープやキーアイテムなどの入手条件や、
イベントの条件も合わせて記載しているので参考にしてほしい。

フローチャートの見方

❶条件
メインミッションやSIDE OPS、その他取得物、イベントなどの発生条件。なお、緑文字のものは必須ではない。また、メインミッションはM、SIDE OPSはSと頭に付けている。

❷ミッション／SIDE OPS名。
メインミッションとクリアする必要がある重要なSIDE OPSのタイトル。

❸取得物／イベント／SIDE OPSなど
条件を達成することで取得できるカセットテープやキーアイテム、発生するイベント、SIDE OPSなどを記載している。

序章｜覚醒

MISSION 0 序章 覚醒

第一章｜報復

M「0-序章 覚醒」をクリア

MISSION 1 幻肢

バディ	D-Horse加入（ミッション開始時）
テープ	オセロットのブリーフィング・1、燃える男・1、The Man Who Sold The World

M「1-幻肢」をクリア

MISSION 2 ダイアモンドの犬

テープ	アフガン情勢・1、オセロットのブリーフィング・2

M「2-ダイアモンドの犬」の遂行中に発生

マザーベース	研究開発班、支援班設立

M「2-ダイアモンドの犬」をクリア

MISSION 3 スペツナズの英雄

MISSION 4 通信網破壊指令

MISSION 5 バイオニクスの権威

テープ	オセロットのブリーフィング・3

シャゴ村落の東、スプグマイ離宮の北、ワク シンド分屯地付近のいずれかで子犬をフルトン回収してミッションをクリア

イベント	子犬を預ける（自動的にマザーベースへ帰還）

子犬をフルトン回収したあとマザーベースに帰還すると、子犬をオセロットに預ける。必須のイベントではないが、D-Dogをバディにするために達成しておこう。

M「3-スペツナズの英雄」～「5-バイオニクスの権威」のいずれかをクリア

テープ	マザーベースにて・1
[illegible]	支援ヘリの武装、D-Horseの装備
カスタマイズ	支援ヘリ
SIDE OPS	1-通訳回収（ロシア語）、11 百戦錬磨の精鋭01

イベントやSIDE OPSは最速で発生した場合を記載。

M「5-バイオニクスの権威」をクリア

テープ	マザーベースにて・3
開発	義手

イベント「子犬を預ける」後、メインミッションをふたつクリア

イベント	D-Dogの出迎え（自動的にマザーベースへ帰還）

M「3-スペツナズの英雄」～「5-バイオニクスの権威」のうちふたつをクリア

MISSION 6 蜜蜂はどこで眠る

マザーベース	拠点開発班設立、プラットフォームの増設開放
テープ	マザーベースにて・2、 旧マザーベースメンバーの行方、アフガン情勢2

研究開発プラットフォームが完成

SIDE OPS	152-射撃訓練（研究開発プラットフォーム）

M「6-蜜蜂はどこで眠る」をクリア

MISSION 7 臨時会合を狙え
MISSION 8 進駐戦車隊、東へ
MISSION 9 装甲部隊を急襲せよ
MISSION 10 故郷なき虜囚

テープ	アフガン情勢・3、マザーベースにて・4
マザーベース	諜報班設立
SIDE OPS	61-よく囚われる男01

M「9-装甲部隊を急襲せよ」をクリア

SIDE OPS	48-伝説のヒグマ捕獲

M「7-臨時会合を狙え」～「10-故郷なき虜囚」のいずれかをクリア

マザーベース	医療班設立

医療プラットフォームが完成する

マザーベース	診療所開設
SIDE OPS	6-[STUN ARM]開発資料回収、51-惨劇の生存者01、156-射撃訓練（医療プラットフォーム）

S「51-惨劇の生存者01」を達成後、医療プラットフォームにあるパスの病室に入る

イベント	パスの幻肢痛

医療プラットフォーム内にあるパスの病室で、SIDE OPS「惨劇の生存者」シリーズを達成したときに入手できる「思い出の写真」をパスに見せるたびにイベントが発生する

イベント「パスの幻肢痛」を見る

テープ	パスのハミング

M「7-臨時会合を狙え」～「10-故郷なき虜囚」のうちふたつをクリア

マザーベース	戦闘班設立、派遣ミッション開放

M「7-臨時会合を狙え」～「10-故郷なき虜囚」のうち3つをクリア。かつ、イベント「子犬を預ける」後にメインミッションを6つクリアした状態でマザーベースから離脱しようとする

イベント	D-Dog出撃準備完了

イベント「D-Dog出撃準備完了」を見る

エンブレム	フロント：DIAMOND DOGS
バディ	D-Dog加入
開発	D-Dogの装備

D-Dogとともにメインミッションをクリア

テープ	マザーベースにて・5

M「7-臨時会合を狙え」～「10-故郷なき虜囚」のうち3つをクリア。かつ、野生動物を6体以上回収した状態でメインミッションをクリア

マザーベース	動物保護プラットフォーム建設

医療プラットフォームが完成した状態でアブ・シャファフ遺跡に入る

MISSION 11 静かなる暗殺者

テープ	クワイエット・1

M「11-静かなる暗殺者」をクワイエットを殺害しないでクリア

イベント	サイファーの追撃（自動的にマザーベースへ帰還）

クワイエットを回収後、メインミッションをひとつクリア

テープ	クワイエット・2

クワイエットを回収後にマザーベースに帰還し、空中司令室に戻ろうとする

イベント	クワイエット同行しようとする

イベント「クワイエット同行しようとする」を見る。またはS「111-クワイエット訪問」が発生

テープ	クワイエット・3、クワイエット・4

M「7-臨時会合を狙え」～「10-故郷なき虜囚」のうち3つをクリア

SIDE OPS 82 エメリッヒ接触

S「82-エメリッヒ接触」を達成

MISSION 12 裏切りの密告者

エンブレム	ワード：METAL、GEAR、REX／ フロント：髑髏（横）

次のページへ

M「12-裏切りの容疑者」をクリア

MISSION 13 漆黒の下

テープ	ヒューイ事情聴取・1、アフリカ情勢・1
エンブレム	ワード:LAUGHING、ARMAMENTS フロント:Pleuvre Armement
イベント	エメリッヒ拷問

M「13-漆黒の下」をクリア

MISSION 14 リングワ・フランカ

テープ	ヒューイ事情聴取・2
バディ	D-Walker加入
開発	D-Walkerの武装
SIDE OPS	32-才人を救え06、107-伝説のガンスミス回収、110-盗掘された資源

M「14-リングワ・フランカ」をクリア

MISSION 15 赤道のウォーカーギア

テープ	アフリカ情勢・2
SIDE OPS	3-通訳回収(アフリカーンス)、17-百戦錬磨の精鋭07

M「14-リングワ・フランカ」をクリア。かつ、クワイエット回収後にメインミッションをひとつクリア

SIDE OPS 111 クワイエット訪問

S「111-クワイエット訪問」を達成

バディ	クワイエット加入
開発	クワイエットの装備

クワイエットとともにメインミッションをクリア

テープ	クワイエット・5

M「15-赤道のウォーカーギア」をクリア

MISSION 16 売国の車列

M「16-売国の車列」をクリア

MISSION 17 囚われた諜報員

テープ	サイファーの貨物・1、アフリカ情勢・3

M「17-囚われた諜報員」をクリア

MISSION 18 ダイアモンドの虜

MISSION 19 ロング・トレイル

テープ	サイファーの貨物・2、アフリカ情勢・4

M「18-ダイアモンドの虜」をクリア

キーアイテム	子供たちからの報酬
SIDE OPS	4-通訳回収(キコンゴ)
イベント	子供たちマザーベースへ(自動的にマザーベースへ帰還)

M「19-ロング・トレイル」をクリア

イベント	バトルギア開発開始(自動的にマザーベースへ帰還)
エンブレム	ワード:ROUGE、COYOTE

M「18-ダイアモンドの虜」と「19-ロング・トレイル」をクリア

MISSION 20 声の工場

M「20-声の工場」をクリア

MISSION 21 灼熱の空港

テープ	死の工場について
イベント	シャバニの形見(自動的にマザーベースへ帰還)

M「21-灼熱の空港」をクリア

イベント	バトルギア開発経過1(自動的にマザーベースへ帰還)
エンブレム	ワード:CONTRACT、FORCES
SIDE OPS	7-[IR-SENSOR]開発資料回収、8-[ANTITHEFT DEVICE]開発資料回収、9-[GUN-CAM DEFENDER]開発資料回収

M「21-灼熱の空港」のミッション中に発生

MISSION 22 プラットフォーム奪還

M「22-プラットフォーム奪還」をクリア

マザーベース	警備班設立、FOB(前線基地)の建設開放

FOBが完成する

マザーベース	警備設定開放、FOBミッション開放

M「21-灼熱の空港」と「22-プラットフォーム奪還」をクリア

MISSION 23 ホワイトマンバ

テープ	ホワイトマンバ・1

M「23-ホワイトマンバ」をクリア

MISSION 24 目撃者

MISSION 25 小さな反乱者達

イベント	イーライ、マザーベースへ(自動的にマザーベースへ帰還)
テープ	ホワイトマンバ・2
エンブレム	ワード:MAMBA

イベントやSIDE OPSは最速で発生した場合を記載。

M「24-目撃者」か「25-小さな反乱者達」をクリア後、マザーベースに帰還し、かつクワイエットがバディとして出撃可能な状態で、M「24-目撃者」か「25-小さな反乱者達」をクリア

イベント	パンデミック阻止（自動的にマザーベースへ帰還）

M「24-目撃者」か「25-小さな反乱者達」をクリア後、フリー開始または空中司令室に移動する

イベント	イーライの遺伝子検査

M「24-目撃者」か「25-小さな反乱者達」をクリア後、マザーベースに帰還する

イベント	イーライと少年

M「24-目撃者」か「25-小さな反乱者達」をクリア後、研究開発プラットフォームの格納庫に入る（「26-ハント・ダウン」クリア前まで）

イベント	バトルギア開発経過2

M「24-目撃者」と「25-小さな反乱者達」をクリア

マザーベース	隔離プラットフォーム建設
イベント	感染者隔離（自動的に空中司令室へ帰還）

イベント「感染者隔離」で隔離を実行する

テープ	マザーベースにて・補足1、 マザーベースにて・補足2

M「26-ハント・ダウン」をクリア

MISSION 27 ルートコーズ

M「26-ハント・ダウン」をクリア。かつ研究開発プラットフォームの甲板数がふたつ以上

SIDE OPS 113 イーライからの挑戦

S「113-イーライからの挑戦」を達成

キーアイテム	法螺貝

M「27-ルートコーズ」をクリア

MISSION 28 コードトーカー

M「28-コードトーカー」をクリア

MISSION 29 極限環境微生物

エンブレム	ワード:RISK、SECURITY、.INC
イベント	ヘリ内の会話（ボルバキア）

M「29-極限環境微生物」をクリア

MISSION 30 民族浄化

テープ	声帯虫・1、声帯虫・2、サヘラントロプス・1、メタリックアーキア・1、メタリックアーキア・2
キーアイテム	スカルズのマチェット
エンブレム	ワード:CODE、TALKER、SKULLS
開発	PARASITE SUIT（スカルズを回収可能に）
イベント	エピデミック終息、エメリッヒ拷問・2、目標はOKBゼロ

M「30-民族浄化」をクリア

MISSION 31 サヘラントロプス

エンブレム	ワード:SKULL、FACE、CIPHER、XOF

M「30-民族浄化」をクリア後、研究開発プラットフォームの格納庫に入る（M「31-サヘラントロプス」をクリア後、M「32-知りすぎた男」とメインミッションかSIDE OPSをひとつクリアする前まで）

イベント	バトルギア開発経過3

第二章｜種

M「31-サヘラントロプス」をクリア

MISSION 32 知りすぎた男

MISSION 33 [SUBSISTENCE] 通信網破壊指令

MISSION 34 [EXTREME] 装甲部隊を急襲せよ

テープ	サヘラントロプス・2、サヘラントロプス・3、スカルフェイスの目的・1、メタリックアーキア・3、コードトーカーとその研究・1
エンブレム	ワード:RAGING、SWORD、NUCLEAR／フロント:核兵器、Raven Sword
マザーベース	核兵器の開発／廃棄開放

第二章が開始される

テープ	Music Tape1（Sins of the Father）
SIDE OPS	49-伝説のトキ捕獲

M「31-サヘラントロプス」をクリア後、マザーベースに帰還する

イベント	コードトーカーの日光浴

クワイエットがバディとして出撃可能。かつM「31-サヘラントロプス」をクリア後に医療プラットフォームの甲板数がふたつ以上の状態でマザーベースに帰還する（S「144-燃え尽きた男」の達成後、M「35-ジャングルの遺留品」とメインミッションかSIDE OPSをひとつクリアする前まで）

イベント	クワイエットと子供達

次のページへ

M「32-知りすぎた男」をクリア

テープ	スカルフェイスの目的・2、燃える男・2、メタリックアーキア・4、コードトーカーとその研究・2、カズヒラ・ミラーのハンバーガー・1

M「32-知りすぎた男」をクリア。または、M「31-サヘラントロプス」をクリア後にメインミッションかSIDE OPSをひとつクリア

イベント	イーライ、スネークを見る(自動的にマザーベースへ帰還)

M「31-サヘラントロプス」をクリア後、M「32-知りすぎた男」とメインミッションかSIDE OPSをひとつクリア

SIDE OPS 143 疑惑の証拠品

イベント	バトルギア完成(自動的にマザーベースへ帰還)

S「143-疑惑の証拠品」を達成

SIDE OPS 144 燃え尽きた男

キーアイテム	ストレンジラブの遺品
テープ	コードトーカーとその研究・3、スカルフェイスの目的・3
エンブレム	ワード:STRANGE、LOVE、PUPA、CHRYSALIS、COCOON

S「143-疑惑の証拠品」を達成後、クワイエットがバディとして出撃可能な状態で、マザーベースに帰還する(S「145-脱走少年捜索01」「146-脱走少年捜索02」の発生前まで)

イベント	クワイエット尋問
キーアイテム	クワイエットの検査報告書

S「144-燃え尽きた男」を達成

MISSION 35 ジャングルの遺留品

MISSION 36 [完全ステルス]赤道のウォーカーギア

MISSION 37 [EXTREME]売国の車列

イベント	遺体回収、燃える男とオセロット
キーアイテム	燃える男の遺体
テープ	燃える男・3、声帯虫・3
エンブレム	ワード:THUNDER、BOLT、SHAGOHOD、GROZNYJGRAD

S「144-燃え尽きた男」を達成後、メインミッションかSIDE OPSをひとつクリア

テープ	ヒューイ事情聴取・3

M「35-ジャングルの遺留品」をクリア

テープ	コードトーカーとその研究・4、スカルフェイスの目的・4、カズヒラ・ミラーのハンバーガー・2

S「113-イーライからの挑戦」を達成。かつ、S「144-燃え尽きた男」を達成後にM「35-ジャングルの遺留品」とメインミッションかSIDE OPSをひとつクリア

MISSION 38 異形の調査報告

MISSION 39 [完全ステルス]パイオニアスの[illegible]

SIDE OPS 145 脱走少年捜索01

SIDE OPS 146 脱走少年捜索02

テープ	少年達の脱走・1

M「11-静かなる暗殺者」をクワイエットを殺害しないでクリア。かつ、S「113-イーライからの挑戦」を達成していて、S「144-燃え尽きた男」を達成後にM「35-ジャングルの遺留品」とメインミッションかSIDE OPSをひとつクリア

MISSION 40 [EXTREME]静かなる暗殺者

M「38-異形の調査報告」をクリア

テープ	インフォーマントの報告書、カズヒラ・ミラーのハンバーガー・3

脱走した少年兵のひとり目を回収

テープ	少年達の脱走・2

脱走した少年兵のふたり目を回収

テープ	少年達の脱走・3

S「145-脱走少年捜索01」「146-脱走少年捜索02」を達成

SIDE OPS 147 脱走少年捜索03

SIDE OPS 148 脱走少年捜索04

SIDE OPS 149 脱走少年捜索05

脱走した少年兵の3人目を回収

テープ	少年達の脱走・4

脱走した少年兵の4人目を回収

テープ	少年達の脱走・5

M「38-異形の調査報告」をクリア。かつ、S「147-脱走少年捜索03」「148-脱走少年捜索04」「149-脱走少年捜索05」を達成

MISSION 41 終わりなき代理戦争

M「41-終わりなき代理戦争」をクリア

MISSION 42 [EXTREME]極限環境微生物

テープ	カズヒラ・ミラーのハンバーガー・4、スカルフェイスの目的・5
イベント	イーライ脱走(自動的にマザーベースへ帰還)

イベントやSIDE OPSは最速で発生した場合を記載。

イベント「イーライ脱走」を見る

テープ	少年達の脱走・6
エンブレム	ワード：SOLID、LIQUID、PSYCHO、SOLIDUS、SCREAMING、PRAYNG／フロント：Praying Mantis

イベント「イーライ脱走」後、フリー開始

テープ	ホワイトマンバ・3

イベント「イーライ脱走」後、空中司令室に移動する

テープ	ヒューイ事情聴取・4

イベント「イーライ脱走」後、メインミッションをひとつ、またはSIDE OPSを3つクリア。かつ、これまでに発生している〔SUBSISTENCE〕〔EXTREME〕〔完全ステルス〕を除くすべてのメインミッションをクリアしていて、スタッフが49人以上（男性が最低41人）いる

イベント	ミラーの報告

イベント「ミラーの報告」を見る

MISSION 43 死してなおも輝く

M「43-死してなおも輝く」で発生するイベント後に入手

テープ	実験棟内の真相・1

M「43-死してなおも輝く」をクリア

MISSION 44 〔完全ステルス〕漆黒の下

テープ	実験棟内の真相・2
エンブレム	フロント：ダイアモンド、花輪

M「43-死してなおも輝く」をクリア後、メインミッションをひとつ、またはSIDE OPSを3つクリア

MISSION 47 〔完全ステルス〕灼熱の空港

テープ	ヒューイ事情聴取・5、ヒューイ事情聴取・6 ※

M「47-〔完全ステルス〕灼熱の空港」の発生後、メインミッションをひとつ、またはSIDE OPSを3つクリア

イベント	エメリッヒ追放
テープ	ヒューイ事情聴取・7、実験棟内の真相・3、コードトーカーとその研究・5
キーアイテム	エメリッヒの研究資料
エンブレム	ワード：OTAKU、PEACE、WALKER、ZEKE／フロント：オタ魂

※：子犬を回収していない場合は、子犬の回収後に入手。

イベント「エメリッヒ追放」を見る

MISSION 48 〔EXTREME〕コードトーカー

MISSION 49 〔SUBSISTENCE〕進軍戦車隊、[illegible]へ

MISSION 50 〔EXTREME〕サヘラントロプス

イベント「エメリッヒ追放」を見る。かつ、クワイエットとの親密度が100%になっており、エンブレムパーツ「フロント：BUTTERFLY」を使用していない状態で、フリー開始または空中司令室に移動する

SIDE OPS 150 クワイエット確保

S「150-クワイエット確保」を達成

MISSION 45 静かなる消失

テープ	クワイエット・6

M「45-静かなる消失」をクリア

テープ	クワイエット・7

イベント「エメリッヒ追放」を見る。かつ、カセットテープ「ホワイトマンバ・3」を再生

MISSION 46 世界を売った男の真実

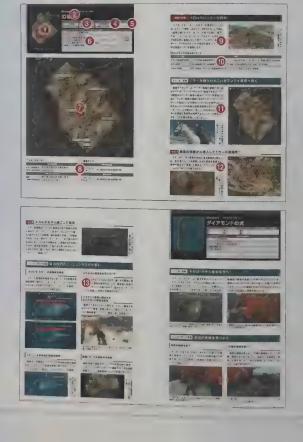
M「46-世界を売った男の真実」をクリア

テープ	真実の記録
エンブレム	ワード：BIG、BOSS、OUTER、HEAVEN、ZANZIBAR、LAND、HAVEN／フロント：Oselotovaya Khvatka、OUTER HAVEN

END

ここからは、メインミッションの攻略方法を掲載している。
なお、プレイの仕方によって敵の警戒レベルが変わり、
紹介している攻略方法と同じ攻略ができない可能性があることに留意してほしい。

メインミッション攻略

ミッション攻略の見方

❶ワールドマップ
マザーベース、アフガニスタン:カブール北方、アンゴラ・ザイール国境地帯の全体図。攻略しているミッションがどの地域で行われているかを表している。なお、上記の3地域に属していない場所で行われるミッションに関しては、ワールドマップが存在しないため「NO IMAGE」としている。また、マザーベースは甲板数が最大の状態のときのものを掲載しており、ゲームの進行状況やプラットフォームの増設状況によって、各プラットフォームの甲板数が違う場合がある。

❷ミッション名
メインミッションの番号とタイトル。ミッション名の前に[SUBSISTENCE][EXTREME][完全ステルス]と付くものは、さまざまな制約が追加された「高難度ミッション」となる。

❸評価時間目安
ミッションクリアまでにかかった時間によって、クリア時のスコアが変わる。評価はS>A>B>C>D>Eの6段階あり、Sに近いほどスコアが高い。

❹基準GMP
ミッションクリア時にクリア報酬として得られるGMP。報酬としてGMPを得られないミッションは「—」としている。なお、クリア済みのミッションをクリアするたびに報酬のGMPは半減され、ほかのミッションをクリアしないと元に戻らない。

❺係数
ミッションをクリアしたときに得たボーナス得点から、スコアを算出するための係数(→23ページ)。難度が高いミッションほど係数が高い傾向にあり、係数が高ければ得られるスコアが高くなる。

❻ミッションタスク
そのミッションで達成できる項目(タスク)の一覧と、達成時に得られるボーナスの値。赤字のものはミッションをクリアすることで自動的に達成されるものとなっている。

❼ミッション領域のマップ
ミッションの作戦領域を縮小したマップ。マップ上のアイコンの意味は以下のとおり。

……地名。空は対空レーダー、配はダンボール配送所を表し、該当する設備がある場合はアイコンを点灯している

……監視所

……ランディングゾーン

……対空レーダーを破壊すると使用可能になるランディングゾーン

START ……ミッション開始地点。2ヵ所以上ある場合はいずれかの地点から開始できる

❽ミッションデータ
ミッションで登場するユニークスタッフやインテリジェンス・ファイルのデータ。スタッフデータはミッション固有の敵兵や捕虜がいる場所の名前と、クリア時に志願してくるスタッフの班適性(→P39)、所持スキルを記載。書類データはミッション領域内にあるインテリジェンス・ファイルの場所を示している。

❾概要と準備
そのミッションの概要、攻略するうえで必要になる準備について解説している。

❿ミッションでのおもなイベント
そのミッションで発生するおもなイベントの発生条件と内容。

⓫ミッション攻略
そのミッションの目的や進行ルートを紹介している。なお、進行ルート上のPOINTアイコンはPOINT攻略と対応している。

⓬POINT攻略
ミッション攻略を進めるうえで、注意すべき場所やミッション中に出現する強敵との戦い方を紹介している。

⓭ミッションタスク攻略
そのミッションで達成できるミッションタスクのうち、クリアするうえで達成する必要のないタスクの達成方法を紹介している。

FILE 05 ミッション中はチェックポイントを意識してプレイしよう

作戦展開地域では拠点や監視所に近づくとチェックポイントを通過したことになり、それまでのプレイ内容が記録される。ポーズメニューやリトライメニューで「CONTINUE FROM CHECKPOINT」を選ぶとチェックポイントからミッションをやり直せるので、難度の高いミッションを遂行する際は、目的地に向かう前にチェックポイントを通過しておくといい。

◀拠点にある程度近づくと、現在の状況が記録される

Mission 0 | AWAKENING

序章 覚醒

S	41分未満	A	1時間15分未満	B	1時間[illegible]分未満	0	30
C	1時間53分未満	D	1時間16分未満	E	5時間30分未満		

ミッションタスク	
□ リフレックス・モードを一度も発動させずにクリア	+5000
□ オセロット合流後、「燃える男」に一度も攻撃させずにクリア	+5000
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

ミッション攻略 病院からの脱出

このミッションの目的は、敵兵士たちを退けながら病院から脱出すること。操作キャラクターであるエイハブと呼ばれる人物は、昏睡状態から目覚めたばかりのため、最初は思うように動くことができない。時間とともに少しずつ動けるようになるので、同行してくれる謎の人物イシュメールの指示に従いながら病院からの脱出を目指そう。なお、このミッション自体がゲームのチュートリアルになっており、病院から脱出する途中で視点変更、匍匐やしゃがみ歩き、銃の扱い方といった基本的な操作方法を学ぶことができる。

▲途中で自らの分身となるキャラクターの名前や外見を決める。このとき決めた名前は「0-序章 覚醒」を再度プレイすれば変更可能だ。

イシュメールの指示に従う

ミッション開始後、イシュメールが謎の襲撃者を退けると、彼にとともに病院から脱出することになる。最初は歩くことができず匍匐状態で少しずつしか動けないため、先行するイシュメールにゆっくりと着いていこう。しばらくするとしゃがみ歩きやダッシュといった操作が可能になるが、むやみに動くと敵に発見される可能性が高い。イシュメールに付き従い、彼の指示を聞き逃さないようにすること。

◀ゲームオーバー時は、チェックポイントから再開しよう。

ベッドや死体に紛れて敵兵士をやり過ごす

病院内を移動してカーテンのある部屋までたどり着くと、敵に追い詰められてしまう。カーテンで仕切られた場所の中にはベッドがあるので、敵が接近してきたら匍匐状態のままベッドの下に隠れてやり過ごそう。

カーテンのある部屋を出たあとは、死体に紛れて接近してくる敵をやり過ごさなければならない。少しでも動くと銃撃されてしまうので、匍匐状態のまま動かないようにすること。このあとしばらく進むとイシュメールから銃を渡されるが、ある程度時間が経過すればイシュメールが敵兵士たちを排除してくれる。

▲銃の扱いに慣れているなら、イシュメールの指示に従ってサポートしてもいい。銃を撃って敵兵士を排除しよう。

エントランスから病院外へ

病院のエントランスまでたどり着くと、イシュメールと別々に行動することになる。イシュメールが囮となって敵兵士を引きつけてくれているあいだに、エントランスの出口を目指そう。下の流れのように、右手側にある壁沿いを進むと、敵に見つかりにくい。エントランスの出口までたどり着いたら、突入してくる車輌を緊急回避で避けること。そのあとは、破壊された出口から病院の外に出れば脱出成功だ。

エントランスからの脱出方法

最初は右手方向に進み、目の前の段差を飛び降りる。

瓦礫が途切れる所では、敵兵士に見つからないように様子を見て進行。

瓦礫を抜けたら、匍匐のままエントランスの出入口へ向かって進む。

馬に乗って燃える男から逃走

病院から脱出したあとはオセロットの馬に乗り、燃える男を撃退しつつ逃げなければならない。燃える男の接近を許すとゲームオーバーになってしまうので、ショットガンで攻撃して距離をとろう。距離が離れすぎると与えられるダメージが少ないので、ある程度引きつけて攻撃するのがコツだ。燃える男は右手を前に構えると溜め攻撃をくり出してくるが、溜め中にショットガンを当てればその攻撃を中断させられる。

◀攻撃する際は、これぐらいの距離まで燃える男を引きつけよう。

燃える男戦のポイント

» 接近されたまま一定時間が経過するとゲームオーバー
» 一定量の弾丸を受けると、溜め攻撃で受けた弾丸を飛ばす
» 溜め攻撃は、溜め中に攻撃するとキャンセルできる

ミッションタスク攻略 後半にふたつのミッションタスクが集中

リフレックス・モードを一度も発動させずにクリア

リフレックス・モードを発動させないでクリアするには、エントランスで敵に発見されなければいい。上で解説したように右手側の壁沿いに進んで、エントランスの出口を目指そう。

◀敵に発見されたらチェックポイントから再開してやり直そう。

オセロット合流後、『燃える男』に一度も攻撃させずにクリア

このミッションタスクは、燃える男の溜め攻撃を受けなければ達成できる。燃える男を引きつけてショットガンを撃てば溜め攻撃は防げるので、適度にリロードしつつ繰り返し攻撃すること。

◀溜め攻撃のキャンセルに成功すると、燃える男から火が飛び散る

Mission 1 | PHANTOM LIMBS

幻肢

評価時間目安						基準GMP	[illegible]
S	12分未満	A	23分未満	B	[illegible]	80000	12
C	[illegible]	D	[illegible]	E	[illegible]		

ミッションタスク	
「カスヒラ・ミラー」の居場所を特定	−
「カスヒラ・ミラー」を回収	−
ワク・シンド分屯地の隊長を回収	+5000
「スカルズ」に発見されずにクリア	+5000
スフクマイ離宮、隠されたダイアモンド原石を回収	−
輸送トラックの運転手を回収	−
−	−
−	−

アフガニスタン:カブール北方

ミッションマップ

スタッフデータ

ウィアロ村落	
トラックの運転手 (Wild Platypus)	戦:C,研:D,拠:D,支:D,諜:C,医:D スキル:クイック・ドロー

ワク・シンド分屯地	
隊長 (Gray Salamander)	戦:D,研:D,拠:E,支:D,諜:E,医:E スキル:レスキュー

書類データ

ウィアロ村落	
インテリジェンス・ファイル	赤い旗が立てられた建物の2階

東部通信所	
インテリジェンス・ファイル	赤い旗が立てられた建物の1階

3日以内にミラーを救助

アフガニスタン：カブール北方での最初のミッションは、スネークの盟友であるミラーを救出することが目的。ソ連軍に捕らわれているミラーの体力は著しく低下しており、ミッションがスタートしてからゲーム内の時間で3日以内に救助しないと死亡してしまう。通信でサポートしてくれるオセロットの指示を聞きつつ、できるだけ迅速にミラーを救助しよう。

◀オセロットは、何かあるたび、通信機から助言してくれる。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
ミラーの居場所を特定	ウィアロ村落か東部通信所のインテリジェンス・ファイルを入手すると、ミラーがワンデイ集落に居ることがわかる
ミラーの死亡	ミラー救出時にゲーム内時間で4日が経過していると、ミラーが死亡してゲームオーバーになる
スカルズ登場	ミラーを救出してワンデイ集落南東のランディングゾーンへ向かうとスカルズが登場

ミッション攻略　ミラーが捕らわれているワンデイ集落へ急ぐ

救助すべきミラーは、ワンデイ集落の建物の中に囚われている。ミッションのスタート地点であるスプグマイ離宮からワンデイ集落へ向かい、ミラーを救出したあと、ワンデイ集落の南東にあるランディングゾーンからヘリで脱出、という流れでミッションを遂行しよう。ちなみにウィアロ村落か東部通信所にはインテリジェンス・ファイルが隠されており、これを手に入れるとミラーの詳細な居場所が判明するが、ミラーの安否を考えるとこの手順は省略したほうがいい。

◀目的地までの道程は、D-Horseに乗って移動すると早い。

POINT 1 集落の東部から潜入してミラーの居場所へ

ミラーはワンデイ集落の中央にある建物の2階にいる。右の潜入ルートを参照しながら建物を目指そう。途中で敵兵士に遭遇した場合は、サプレッサー付きのハンドガンやCQCで無力化すること。

◀ミラーの催促に◎ホタンで答えると、決めセリフが聞ける。

POINT2 スカルズをやり過ごして逃走

ミラー救助後は、ワンデイ集落から見て南東の方向にあるランディングゾーンへ向かう。そこにたどり着くと4体のスカルズが登場。霧の影響で支援ヘリが着陸できないため、別のランディングゾーンまで逃げなければならない。スカルズが橋のほうに移動するのを待ってから、橋の影を利用して逃げると見つかりにくい。スカルズをやり過ごしたら、新たに指定されたランディングゾーンへ移動しよう。

◀スカルズをここまで引きつけて橋の右の外側から逃げよう。

ミッションタスク攻略 回収目的のミッションタスクが多い

「カズヒラ・ミラー」の居場所を特定

ミラーの居場所を特定するには、ウィアロ村落か東部通信所に隠されているインテリジェンス・ファイルのどちらか一方を手に入れればいい。下のマップを参考に、インテリジェンス・ファイルを探し出そう。

インテリジェンス・ファイルの位置

ワク・シンド分屯地の隊長を回収

回収すべき隊長は、ワク・シンド分屯地北部の建物付近にいるので下の写真を参考に探しだそう。ワク・シンド分屯地への潜入ルートは、169ページを参照。

◀回収すべき隊長は写真の建物の中にいることが多い。

スカルズに発見されずにクリア

POINT2のようにスカルズをやり過ごせば簡単に達成できる。2回目以降ならば、ミラー救出後に任意でランディングゾーンを選べるので、離れたランディングゾーンに支援ヘリを呼んで脱出すればいい。

スプグマイ離宮に隠されたダイアモンド原石を回収

回収すべきダイアモンド原石は、スタート視点であるスプグマイ離宮の東側の崖の上に隠されている。ミッション開始直後にスプグマイ離宮の崖上を捜索しよう。

▲ダイアモンド原石は、光るポイントで示してくれる。光るポイントを頼りに崖上を捜索してみよう。

輸送トラックの運転手を回収

回収対象の運転手は、ウィアロ村落北部に停車しているトラック付近にいる。この運転手は一定時間後に移動するので、開始直後にウィアロ村落に向かおう。

◀運転手は縞模様の[illegible]を着ている。これを目印に捜そう。

Mission 2 | DIAMOND DOGS

ダイアモンドの犬

評価時間目安						基準GMP	[illegible]
S	-	A	-	B	-	0	10
C	-	D		E	-		

ミッションタスク	
□ フルトン回収の教練を修了	
□ スタッフを回収し、研究開発班のレベルを上げる	-
□ ダンボール箱を開発し、基礎教練を修了	-
□ 拘束の教練を修了	-
□ 打撃の教練を修了	
-	-
-	-
-	-

ミッション攻略 オセロットから基本を学べ！

マザーベースでゲームの基本を学ぶミッション。クリアランクはないため、オセロットの指示に従ってミッションを進めていくだけでいい。オセロットが教えてくれる内容は、フルトン回収や兵士を無力化する方法、装備品の開発や支援ヘリの呼び方などについてだ。開発したダンボールを入手したあと、支援ヘリを呼んでマザーベースから離脱すればクリアとなるが、オセロットに近づけば追加の教練を受けられる。

▲ミッションタスクをすべて達成するには、追加の教練を受ける必要がある。オセロットの教練は最後まで受けておこう。

▲教練中のオセロットに繰り返し麻酔弾を当てると、前後不覚になったオセロットの姿を楽しめる。

ミッションタスク攻略 追加の教練を受けよう

拘束の教練を修了

ダンボールを入手したあと、オセロットに近づくと拘束の教練がスタートする。オセロットの指示通りに付近の兵士をCQCで拘束し、首絞めで気絶させてからフルトン回収しよう。

▲打撃や投げで気絶させるとタスク達成にならない。きちんと拘束し、首絞めで兵士を気絶させよう。

打撃の教練を修了

拘束の教練を終えると、打撃の教練がスタート。打撃で気絶させた兵士をフルトン回収すれば達成だ。数発の打撃を当てないと兵士が気絶しないため、CQCボタンを繰り返し押すこと。

▲打撃の際に左スティックを入れるとつかみや投げになってしまう。左スティックはニュートラルの位置を保とう。

Mission 3 | A HERO'S WAY

スペツナズの英雄

アフガニスタン・カブール北方

	[illegible]					基準GMP	
S	10分未満	A	11分未満	B	12分30秒未満	90000	10
C	26分未満	D	37分未満	E	55分30秒未満		

ミッションタスク	
[illegible]	–
スペツナズ支隊長を遠距離から無力化(100m以上)	+5000
スペツナズ支隊長を回収	+5000
□ シャゴ村落-スプグマイ離宮間の砂漠にて「ハオマ」を採取	–
シャゴ村落に隠された加工済み資源を回収	–
–	–
–	–

ミッションマップ

スタッフデータ

	シャゴ村落
スペツナズ隊長 (Silent Mastodon)	戦:A+,研:D,拠:D,支:E,諜:C,医:E
	スキル:ガンマン

シャゴ村落にいるスペツナズ支隊長を排除

このミッションの目的は、シャゴ村落にいるスペツナズの支隊長を排除することだ。排除の方法は問われないため、殺害または無力化したあとにフルトン回収し、自力でミッション圏外へ離脱しよう。なお、このミッションでSランクを狙うなら、シャゴ村落の東側の高台からターゲットを狙撃するのが手っ取り早い。ターゲットを狙撃できるようにスナイパーライフルを用意してから、ミッションをスタートしよう。

◀スナイパーライフルは、初期段階のもので構わない。

ミッション攻略 東側のランディングゾーンからスタート

東側のランディングゾーンからミッションをスタートし、POINT1の高台からターゲットであるスペツナズ支隊長を狙撃して殺害。その後、徒歩でホットゾーンを離脱という流れでミッションを遂行するとスムーズにクリアできる。ただし、POINT1への到達が遅れると、スペツナズ支隊長が建物の中に入ってしまうため、狙撃のチャンスを逃すおそれがある。ランディングゾーン降下後にPOINT1に移動するまでは、D-Horseを利用するかダッシュで移動しよう。

◀ランディングゾーンから西へ進めば、シャゴ村落に到達できる。

POINT 1 シャゴ村落東の高台から狙撃

スタート地点のランディングゾーンからPOINT1に急いで移動すれば、ターゲットであるスペツナズ支隊長が味方の兵士の出迎えるために建物の外に出ている。このチャンスにスナイパーライフルで殺害してしまおう。ヘッドショットを成功させれば一撃で殺害できるが、頭以外に当たってしまった場合は、すぐさま数回狙撃してトドメを刺すといいだろう。もし狙撃に失敗してターゲットに逃げられてしまったときは、右の潜入ルートのようにターゲットに接近して仕留めること。

◀赤いヘレー帽がターゲットの目印。この兵士を狙撃しよう。

ミッションタスク攻略 スペツナズ支隊長関連のミッションタスクが中心

スペツナズ支隊長を遠距離から無力化（100m以上）

POINT1で紹介したようにターゲットであるスペツナズ支隊長を狙撃すれば、簡単に達成できる。ターゲットを殺害してもよく、麻酔効果のあるスナイパーライフルで眠らせても達成可能だ。ただし、このミッションタスクは、100m以上離れた距離から無力化しないと達成できないことに注意。

▲マーキングした目標が100m以内にいると距離が表示される。距離が表示されなければ100m以上離れている証拠だ。

▲スコープの倍率を変えられるスナイパーライフルならば、よりターゲットを狙いやすくなる。

スペツナズ支隊長を回収

ターゲットであるスペツナズ支隊長をフルトンで回収すれば達成できる。前ページの潜入ルートを参考に、シャゴ村落に潜入し、ターゲットを発見したらCQCや麻酔効果のあるハンドガンで無力化してフルトンで回収すればOKだ。敵に見つかりにくい夜間にミッションをスタートするとより安全に達成できる。

▲通常のフルトンだと屋内の兵士を回収できない。ターゲットが建物内にいる場合は、屋外まで運んでから回収しよう。

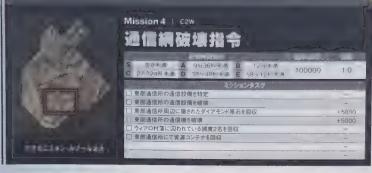
シャゴ村落-スブグマイ離宮間の砂漠にて「ハオマ」を採取

採取しなければならないハオマは、シャゴ村落の南東に広がる砂漠地帯に分布している。東側のランディングゾーンからスタートしたら、そこから南へ進んでシャゴ村落南東の砂漠地帯を目指そう。

◀ハオマはいくつかあるが、写真のものを採取すればいい

シャゴ村落に隠された加工済み資源を回収

回収すべき加工済み資源は、シャゴ村落南部の橋の下に隠されている。敵兵を尋問すると加工済み資源の位置を特定できることもある。より詳細な位置を知りたいときは、敵兵を尋問してみよう。

◀加工済み資源は[illegible]

Mission 4 | C2W

通信網破壊指令

S	8分未満	A	9分36秒未満	B	12分未満	100000	10
C	27分24秒未満	D	38分48秒未満	E	58分12秒未満		

ミッションタスク	
□ 東部通信所の通信設備を特定	−
□ 東部通信所の通信設備を破壊	−
□ 東部通信所周辺に隠されたダイアモンド原石を回収	+5000
東部通信所の通信機を破壊	+5000
□ ウィアロ村落に囚われている捕虜2名を回収	−
□ 東部通信所にて資源コンテナを回収	−
	−
	−

ミッションマップ

スタッフデータ

ウィアロ村落	
捕虜A (Howling Stallion)	戦:E,研:C,拠:E,支:E,諜:D,医:E
	スキル:ガンスミス(ショットガン)
捕虜B (Steel Kangaroo)	戦:D,研 C,拠:E,支:D,諜:E,医:E
	スキル:レスキュー

通信施設の破壊用にC-4を開発

東部通信所にある3つの通信設備をすべて破壊する、または建物の中にある通信機を破壊することがミッションの目的だ。通信設備を破壊するのに効果的なミサイルの開発が終了しているならば問題ないが、ミサイルがない場合は設置して使う無線起爆式爆弾C-4を装備しておくこと。C-4は今後ほとんどのミッションで活躍するため、未所持ならばこのミッション開始までに開発を済ませておこう。

◀ミサイルやC-4はいちばん初歩的なもので構わない

ミッション攻略 南西の崖上から東部通信所へ

南側のランディングゾーンからミッションをスタートし、D-Horseで東部通信所まで移動。東部通信所に潜入したら3つの通信設備または建物内にある大元の通信機を破壊し、すみやかにホットゾーンから離脱するのがミッションの流れとなる。東部通信所に潜入する際はむやみに進むのではなく、東部通信所の南西にある崖上から近づくのが理想的だ。ここからなら東部通信所内の通信設備を一望できるうえ、潜入時に敵に発見される可能性が低くなる。

◀道中の監視所付近では慎重に移動して、発見されるのを防ごう。

POINT 1 崖上から通信設備を偵察

東部通信所の南部に差し掛かったら、右の潜入ルートを参考に東部通信所南の崖上に進もう。途中の切り立った崖は、クラックを使って登ればいい。

東部通信所南の崖上に到達したら、ターゲットである通信設備または通信機の破壊活動を開始。ミサイルが用意できているならば、ここからミサイルで3つの通信設備を破壊して離脱しよう。ミサイルがない場合は、できるだけ敵兵士をマーキングしてから崖を下り、通信機のある建物に潜入すること。

◀赤い旗が目印の建物内に通信機がある。崖を下りて潜入しよう。

POINT2 通信施設のある建物に潜入

通信機のある建物へ潜入したら、通信機にC-4をセットする。すぐに起爆すると敵に発見されるので、そのまま東部通信所から脱出すること。脱出する際は、東部通信所の南東側に逃げるのがオススメ。あらかじめ崖上から敵をマーキングすれば、やりすごすのは難しくない。東部通信所から脱出して安全を確認したらC-4爆弾を起爆して離脱すればミッションクリアだ。

◀写真のものが通信機部屋の中にあるので、付近にC-4をセットしよう

ミッションタスク攻略 ミッション進行中に達成できるものが多い

東部通信所の通信設備を特定

東部通信所にある3つの通信設備をすべてマーキングすることが目的。POINT1で紹介したように崖上に潜入し、双眼鏡を使って3つの通信設備をマーキングすれば簡単に達成できるだろう。

東部通信所の通信設備を破壊

POINT1と同じく崖上から3つの通信設備を破壊すれば簡単に達成できる。アサルトライフルやスナイパーライフルなどのように爆発系以外の武器でも破壊できるが、破壊に時間がかかると敵に発見される確率が高まるため、ミサイルを開発してから挑戦しよう。

東部通信所周辺に隠された ダイアモンド原石を回収

回収すべきダイアモンド原石は、東部通信所の南西に隠されている。詳細な位置は下を参照。東部通信所南の崖上に進む途中でダイアモンド原石を回収しておくと、スムーズに達成できる。

ダイアモンド原石の位置

◀目的のダイアモンド原石は、岩の上の壁際に隠されている

東部通信所の通信機を破壊

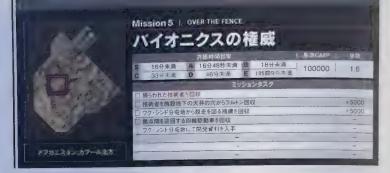
POINT2で紹介したように、C-4で通信機を破壊する方法が簡単。ミッションクリア済みなら、アサルトライフルやグレネードなどで破壊してもいい。

ウィアロ村落に囚われている捕虜2名を回収

このミッションタスクは、ウィアロ村落にいる2名の捕虜を回収すれば達成できる。下のマップを参考に捕虜を捜し出し、フルトン回収しよう。

捕虜の位置

東部通信所にて資源コンテナを回収

東部通信所にある資源コンテナのうち、どちらか一方をフルトンで回収すれば達成可能。ただし、このミッションに初めて挑戦できるタイミングだと、資源コンテナを回収できるフルトンの開発は難しい。マザーベースを発展させてから再度挑戦しよう。

資源コンテナの位置

Mission 5 | OVER THE FENCE

バイオニクスの権威

評価時間目安						基準GMP	係数
S	16分未満	A	16分48秒未満	B	18分未満	100000	1.6
C	33分未満	D	46分未満	E	1時間9分未満		

ミッションタスク	
□ 捕らわれた技術者を回収	
□ 技術者を施設地下の天井の穴からフルトン回収	+5000
□ ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜を回収	+5000
□ 拠点間を巡回する四輪駆動車を回収	–
ワク・シンド分屯地にて開発資料を入手	–
–	–
–	–
–	–

ミッションマップ

ワク・シント分屯地 空 配
09
START
START
11
START
15

スタッフデータ

ワク・シンド分屯地	
捕虜A (Spying Harrier)	戦 E,研 B,拠 D,支 D,諜 D,医 C
	スキル バイオニクス
捕虜B (Spunky Sturgeon)	戦:D,研:D,拠:D,支:C,諜:D,医:D
	スキル:–

書類データ

ワク・シンド分屯地	
[UN-ARC]開発資料	北部にある6つの建物のうち、北西にある建物の中

捕虜救出のため潜入装備を用意

ワク・シンド分屯地に捕らわれている捕虜Aを救出することがミッションの目的。潜入しやすいように、サプレッサー付きで麻酔効果のあるハンドガンを装備して、遭遇した敵を速やかに睡眠状態にしていこう。注意したいのは、支援班のレベルが低いと夜間や悪天候などでフルトン回収の成功率が下がってしまうこと。支援班のレベルはできるだけ上げておこう。

◀支援班のレベルを上げるため、一時的に支援班のスタッフを増やそう。

ミッション攻略 ワク・シンド分屯地の西側から接近

捕虜Aのいるワク・シンド分屯地は守りが堅く、正面から潜入するのは危険。敵をやり過ごせるように、南側のランディングゾーンからワク・シンド分屯地に接近し、ワク・シンド分屯地の西側にあるクラックを利用して崖を登り、分屯地内に潜入しよう。

◀捕虜Aの救助に成功すれば、スネークの義手が開発可能となる。

POINT 1 クラック・クライミングでワク・シンド分屯地に潜入

南側のランディングゾーンに降下したら、ワク・シンド分屯地南西部の橋を目指して北へ進もう。付近には警備中の敵兵が巡回しているため、周囲の警戒を怠らないようにすること。南西の橋付近からは、北側の壁にあるクラックからワク・シンド分屯地に潜入する。クラックは2ヵ所あるが、西側のほうが敵に発見されにくいのでオススメ。クラック・クライミングで崖を登ったあとは、北東へ進んでPOINT2を目指そう。

POINT2では捕虜Aを救出するまえに、捕虜Bを回収しておくといい。彼を救出すれば捕虜Aの詳細な居場所が判明するうえ、ミッションタスクを達成することによるボーナスとしてスコアが5000加算されるからだ。少し寄り道になるが、捕虜Bを回収してから捕虜Aの救助に向かおう。

◀写真がクラックのある場所。縦の亀裂を目安に探してみよう。

◀途中にいる敵兵は、サプレッサー付きのハンドガンで無力化すること。

POINT2 地下に潜入して捕虜を救出

救出すべき捕虜Aは、ワク・シンド分屯地北部の大きな建物の地下に囚われている。地下に通じる階段や穴で建物に潜入し、地下の独房を目指そう。建物内を巡回する数名の敵兵は、CQCやハンドガンで無力化すればいい。捕虜Aを回収するにはフルトンが手軽だが、支援班のレベルが低いと回収に失敗する恐れがある。捕虜Aの回収が失敗するとゲームオーバーになってしまうため、回収に失敗する可能性が高いときは最寄りのランディングゾーンまで捕虜Aを運び、支援ヘリで捕虜Aとともに脱出しよう。

▲回収の成功率はフルトンを使うまえに確認できる。とくに夜間は成功率が下がるため、この数値に注目すること

ミッションタスク攻略 変わった捕虜の救出方法が登場

技術者を施設地下の天井の穴からフルトン回収

"技術者"とはターゲットである捕虜Aのこと。彼が捕らわれている地下の天井には穴がいくつか開いていて、そこからフルトン回収すれば達成可能だ。穴は捕虜Aが捕らわれている独房のすぐ近くにあるので、視点を上に向けて調べて見ること。

▲捕虜Aが天井に引っかかるとフルトンが破裂してしまう。穴の真下にくるように、捕虜Aを運ぶこと。

ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜を回収

"ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜"とは、ワク・シンド分屯地の北部にいる捕虜Bのことを示している。彼を救出すれば5000のスコアが望めるので、捕虜Aを救出するまえに回収しておこう。

拠点間を巡回する四輪駆動車を回収

ターゲットである四輪駆動車はいくつかの拠点を移動しており、ミッション開始直後にワク・シンド分屯地を訪れる。ミッションがスタートしたらすぐにワク・シンド分屯地南部へ移動し、四輪駆動車を待とう。

▲四輪駆動車はワク・シンド分屯地南部の三叉路に停車する。ここで四輪駆動車を待ち伏せしよう。

ワク・シンド分屯地にて開発資料を入手

入手目的の開発資料は、ワク・シンド分屯地北東部にある建物の中にある。POINT1で紹介したようにクラックを登って潜入した場合、この建物まではやや距離がある。ハンドガンやCQCなどで途中の敵兵を無力化するほか、スモークグレネードで身を隠しながら進もう。

Mission 6 | WHERE DO THE BEES SLEEP?

蜜蜂はどこで眠る

アフガニスタン カブール北方

評価時間目安						基準GMP	[illegible]
S	28分40秒未満	A	32分30秒未満	B	37分30秒未満	110000	287
C	42分12秒未満	D	51分24秒未満	E	1時間17分6秒未満		

ミッションタスク	
□「Honey Bee」を入手	−
□「スカルズ」を排除	※1
□「Honey Bee」を弾薬ごと回収	※2
□ 口の利けない捕虜を回収	−
□ 山岳中継基地にて狙撃兵を2名回収	−
□ 戦闘ヘリを排除	−
	−
−	−

※1 排除数によって変化（1人＝+5000、2人＝+15000、3人＝+30000、4人＝+50000）
※2 残弾数によって変化（1＝+1000、2＝+2000、3＝+4000、4＝+6000、5＝+9000、6＝+12000、7＝+15000、8＝+20000）

ミッションマップ

スタッフデータ

山岳中継基地	
連行兵A (Copper Stallion)	戦:E,研:E,拠:E,支:D,諜:B,医:E スキル:−
連行兵B (Blue Kangaroo)	戦:C,研:D,拠:E,支:D,諜:E,医:D スキル:タフ
連行兵C (Dire Capybara)	戦:C,研:D,拠:D,支:C,諜:E,医:E スキル:クイック·リロード
口の利けない捕虜 (Cunning Sturgeon)	戦:D,研:C,拠:E,支:D,諜:C,医:D スキル:ムードメーカー

ミッション攻略 山岳中継基地を経由してスマセ砦へ

米軍の新兵器である通称"ハニービー"を入手することが目的。西側のランディングゾーンから降下し、山岳中継基地を経由してハニービーが隠されているスマセ砦へ。ハニービー入手後はスカルズとの戦闘を経て、ホットゾーンから離脱するのがミッションの流れだ。屈指の難関ミッションで、短時間でクリアするのはもちろんのこと、敵に発見されないことや、ハニービーを使わないことなど、スコアに加算される要素を数多く積み上げないとSランクを獲得するのは困難。サプレッサー付きで麻酔効果のあるハンドガンと、スカルズ戦に役立つアサルトライフルを装備して挑もう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
口の利けない捕虜の移送	ミッション開始後、一定時間が経過すると山岳中継基地から口の利けない捕虜がスマセ砦へ移送される
ハニービーの発見	口の利けない捕虜がスマセ砦へ到着後、一定時間が経過すると敵にハニービーが発見される
口の利けない捕虜の死亡	敵にハニービーが発見されたあと、一定時間が経過すると口の利けない捕虜が射殺される
目的達成不可能	敵にハニービーが発見されたあと、一定時間の経過するとハニービーが持ち去られてしまいゲームオーバーになる
ハニービーの位置を特定	口の利けない捕虜を救出するとハニービーの位置を特定
スカルズ登場	プレイヤーがハニービーを入手してスマセ砦に戻るとスカルズが登場

POINT 1 山岳中継基地で口の利けない捕虜を救出

山岳中継基地には口の利けない捕虜が捕らわれており、彼を救出するとハニービーの位置が判明する。右のルートで潜入し、サプレッサー付きのハンドガンで警護の敵兵を無力化しながら口の利けない捕虜を救出しよう。なお、この捕虜は、一定時間後に四輪駆動車でスマセ砦に移送される。警備が厳しいようなら、一行が山岳中継基地を出発したあとに、四輪駆動車の背後からアサルトライフルで攻撃して足止めしよう。停車させたらハンドガンで敵兵を無力化しつつ、口の利けない捕虜を救出すればいい。

POINT 2 スマセ砦を抜けてハニービーを捜索

ハニービーは、スマセ砦奥の遺跡内に隠されている。スマセ砦に潜入するときは、17の監視所の東側を抜けて警備の手薄な北側のルートで通過するのがオススメだ。遺跡までたどり着いたらハニービーのある場所へ進むのだが、遺跡の内部は迷路のように複雑で、敵兵の数が多い。サプレッサー付きのハンドガンで敵兵を無力化しながら慎重に進むこと。ハニービーを捜索する際は、次のページで紹介している捜索手順と、口の利けない捕虜を救出したことで示されるハニービーの位置を役立ててほしい。ハニービーを入手したら、来た道を引き返してスマセ砦まで戻ろう。

ハニービーの捜索手順

正面にあるゲートのうち左側のゲートを通過して遺跡に潜入

遺跡に潜入したら、すぐに左手へ進んで坂道を登る

坂道に入ったららすぐに右手へ曲がり、さらに坂道を登っていく

坂道を上り追えると右手に階段が見えるので、そこを登る

階段を上ったら右手に見えるアーチ状の窓の手前を左手へ進む

右手にスマセ砦を見下ろすように、通路を右前方へ進んでいく

写真の分岐に到着したら、分岐を左手へ進んで遺跡の内部へ侵入

遺跡の内部に入ると広い空洞の場所に出る。さらに奥へ進む

徐々に狭くなっていく通路を抜けたら、すぐに左手へ進む

3つの通路のある場所までたどり着いたら、中央の通路へ

3つのローソクのある部屋に入ったら、ローソクの右側の通路へ

部屋の右手側の床下を調べるとハニービーがある

POINT 3 スマセ砦に登場したスカルズと戦闘

ハニービーを入手して脱出しようとすると、スカルズ4体が登場する。スカルズは瞬間移動しながら銃撃をしてきて、手にマチェットを持っているときは瞬間移動から斬りつけをしてくる。これに対してCQCでカウンターをするとスカルズの動きが一時的に止まるので、そこをアサルトライフルなどで攻撃していこう。スカルズを倒したら付近にある対空レーダーを破壊し、ランディングゾーンを解放するとクリア時間を短縮できる。

◀対空レーダーはアサルトライフルやC-4で破壊しよう。

ミッションタスク攻略 ハニービーの使用が達成のカギ

スカルズを排除

ハニービー入手後、スマセ砦に登場するスカルズたちを1体でも倒せば達成できる。カウンターのCQCでスカルズの動きを止めたところにアサルトライフルを撃ち込めば達成できるだろう。

口の利けない捕虜を回収

山岳中継基地にいる口の利けない捕虜をフルトン回収すれば達成となる。山岳中継基地で口の利けない捕虜を回収してもいいし、警備の薄くなるスマセ砦への移送中を狙ってもいい。

▶捕虜には3人の敵兵が同行している。無力化してから救出しよう。

「Honey Bee」を弾薬ごと回収

ハニービーの弾薬を残してミッションをクリアすれば達成できる。なお、弾は1発でも残っていればいい。ハニービーの弾は8発あるので、7発まで使ってよい計算だ。ただし、残弾数が多いほどスコアが加算されるので、Sランク狙いのときは使わないこと。

◀ハニービーを使うなら、スマセ砦のスカルズ戦で役立てたい。

山岳中継基地にて狙撃兵を2名回収

山岳中継基地にいる狙撃兵2名を回収することが目的。狙撃兵の初期位置は下に示した通りだが、時間経過によって移動するので双眼鏡で位置を確認しよう。

狙撃兵の位置(昼)

狙撃兵の位置(夜)

戦闘ヘリを排除

スマセ砦の近辺を飛行する戦闘ヘリを撃墜すれば達成できるが、誘導ミサイルがないと撃墜するのは難しいうえ、この時点での開発は困難だ。誘導ミサイルの開発が完了してから挑戦しよう。

◀[illegible]

Mission 7 | RED BRASS

臨時会合を狙え

評価時間目安						基準GMP	勲章
S	16分未満	A	16分36秒未満	B	17分30秒未満	110000	16
C	31分30秒未満	D	44分12秒未満	E	1時間6分18秒未満		

ミッションタスク	
☐ ウィアロ村落駐留部隊の小隊長を排除	−
☐ シャゴ村落駐留部隊の小隊長を排除	−
☐ ワク・シンド分屯地駐留部隊の小隊長を排除	−
☐ 部隊長の乗る車輌に同行する兵士、計4名を回収	+5000
☐ 部隊長3名を回収	+5000
☐ 部隊長3名の会話を最後まで聞いた	−
☐ ワンデイ集落に囚われている捕虜2名を回収	−
−	−

ミッションマップ

ワク・シンド分屯地
11
ワンデイ集落
START
15
START
18
ウィアロ村落
19
22
23
シャゴ村落
START
25
スワクマイ廟宮

スタッフデータ

ウィアロ村落	
中隊長 (Biting Barracuda)	戦 A+ 研 E 拠 D 支 D 諜 B 医 E / スキル:ー

シャゴ村落	
小隊長 (Cunning Mastiff)	戦 A 研 D 拠 E 支 D 諜 C 医 E / スキル:サベージ
運転手 (Hungry Barracuda)	戦 D 研 C 拠 D 支 C 諜 C 医 D / スキル:ー
護衛 (Sadistic Buzzard)	戦 A 研 E 拠 D 支 E 諜 D 医 C / スキル:ー

ワク・シンド分屯地	
小隊長 (Greedy Armadillo)	戦 D 研 D 拠 D 支 A 諜 D 医 D / スキル:ー
運転手 (Death Platypus)	戦 C 研 A+ 拠 C 支 C 諜 C 医 E / スキル:レーダー技術
護衛 (Flaming Basilisk)	戦 B 研 D 拠 D 支 D 諜 E 医 E / スキル:ー

ワンデイ集落	
捕虜A (Bitter Platypus)	戦 D 研 E 拠 C 支 D 諜 D 医 B / スキル:植物学者
捕虜B (Ochre Harrier)	戦 D 研 D 拠 C 支 E 諜 D 医 B / スキル:ー

書類データ

[illegible]	
[PB SHIELD] 開発資料	会合場所の中

C-4と潜入用の装備を用意

ウィアロ村落の中隊長、ワク・シンド分屯地の小隊長、シャゴ村落の小隊長をそれぞれ排除することがミッションの目的。3人の部隊長を個別に排除する方法もあるが、3名が集まる会合場所にC-4を仕掛けてまとめて爆破するのが手っ取り早い。殺害するのに必要なC-4と、ウィアロ村落内で遭遇した敵兵を排除するのに役立つ、サプレッサー付きで麻酔効果のあるハンドガンを装備してミッションを開始すること。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
部隊長の移動	ミッション開始後、ワク・シンド分屯地の小隊長とシャゴ村落の小隊長が、護衛の兵士ともにウィアロ村落へ四輪駆動車で向かう
会合の中止	敵が警戒態勢になるか、一定時間が経過しても全員の部隊長が集会所に集まらないと会合は中止。ワク・シンド分屯地の小隊長とシャゴ村落の小隊長はそれぞれの任地に戻る
会合のスタート	ワク・シンド分屯地の小隊長とシャゴ村落の小隊長がウィアロ村落の集会所へ到着すると、ウィアロ村落の中隊長を交えた会合がスタート
会合の終了	会合が終わると、ワク・シンド分屯地の小隊長とシャゴ村落の小隊長はそれぞれの任地に戻る

ミッション攻略 会合を開く3人の部隊長の排除が目的

排除すべき3人の部隊長が集まる会合場所は、ウィアロ村落の中心部にある。ウィアロ村落にいちばん近い南側のランディングゾーンからミッションをスタートし、会合が始まるまえにウィアロ村落に潜入。会合場所にC-4をセットし、3人の部隊長が集まったらC-4爆弾を起爆する。あとはホットゾーンから離脱すればスムーズにクリアできるだろう。ほかの拠点などに寄り道していると部隊長たちの会合が始まってしまうので、できるだけ早くウィアロ村落へ向かうこと。

◀会合開始まえにC-4をセットする必要がある。迅速に行動しよう。

POINT 1 会合場所を目指してウィアロ村落へ潜入

南側のランディングゾーンに降下したら、最短距離でウィアロ村落に向かう。ウィアロ村落に到着したら、潜入ルートのようにウィアロ村落西側の水路沿いに北上して会合場所を目指すこと。なお、潜入が発覚して敵が警戒態勢になってしまうと、会合は中止。危険を察知したワク・シンド分屯地とシャゴ村落の小隊長は、それぞれの拠点に戻ってしまう。こうなるとC-4で一掃する作戦は不可能になってしまうので、ウィアロ村落に潜入する際は、発見されないように細心の注意を払おう。途中で無力化した敵兵は、巡回している敵兵に見つからないように、フルトン回収するか近くの部屋の中など物陰に隠すことが重要だ。

POINT 2 会合場所にC-4をセット

ウィアロ村落の会合場所にはふたつの部屋があり、会合が開かれるのはそのうちの北側の部屋だ。隣の部屋にはウィアロ村落の中隊長がいるので、彼に気づかれないように北側の部屋の扉を開けてすぐの床にC-4をセットしよう。このあとは会合中の会話が聞こえるように会合場所から30〜40mほど離れた場所に身を隠し、ワク・シンド分屯地とシャゴ村落の小隊長の到着を待つといい。3名の部隊長が到着して会合が始まったらC-4を起爆。あとはホットゾーンから離脱すればミッションクリアだ。

▲北側の部屋にC-4をセットする際は南西側の扉から潜入すると、ウィアロ村落の中隊長に気づかれにくい。

ミッションタスク攻略 部隊長とその兵士を回収するタスクが中心

部隊長の乗る車輌に同行する兵士、計4名を回収

ワク・シンド分屯地の小隊長に同行する2名の兵士と、シャゴ村落の小隊長に同行する2名の兵士をフルトン回収すれば達成となる。ワク・シンド分屯地付近のランディングゾーンからスタートし、Aの位置でワク・シンド分屯地の兵士を回収。その後、ウィアロ村落を迂回しながらBの位置でシャゴ村落の兵士を回収しよう。車輌を足止めできる電磁ネット地雷と、車輌を回収できるフルトンがあるとより簡単に達成できるだろう。

部隊長3名を回収

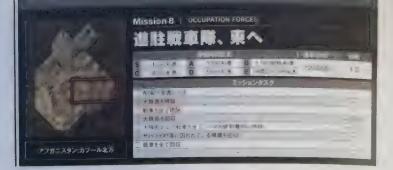
3名の部隊長をフルトン回収すると達成できる。上のミッションタスクを遂行するついでに2名の小隊長を回収し、そのあとウィアロ村落の会合場所で待つ中隊長を回収すると効率がいい。

部隊長3名の会話を最後まで聞いた

会合の内容を最後まで聞く必要はなく、最後のメッセージが画面に表示されれば達成となる。ミラーとの会話や敵の通信が行われると最後のメッセージが表示されないことに注意。会合場所の近くで静かに身を潜めて、会合の内容に耳を傾けよう。

▲写真の会話を聞けばミッションタスク達成だ。会合場所の北西にある壁の影に隠れていれば安全に達成できる。

ワンデイ集落に囚われている捕虜2名を回収

ワンデイ集落にいる2名の捕虜を回収することが目的。東側のランディングゾーンから降下し、そこから北上してワンデイ集落潜入しよう。途中の敵兵を排除しながら捕虜2名をフルトン回収すれば達成だ。

戦車隊の排除に必要な装備を開発

戦車2輛とトラック1輛で構成されている敵の戦車隊のうち、戦車2輛とトラックに乗車している大隊長の排除が目的。車輛を破壊するには火力の高い武器が必要となるので、C-4、ミサイル、グレネードを装備しておきたい。また、これらの武器はできるだけ開発ランクを上げて、威力を高めておくこと。このほかに、敵の戦車隊に発見されないように、煙を発生させるスモークグレネードも用意しておこう。

◀スモークグレネードは非常に便利。必ず開発しておこう

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
戦車隊の位置を特定	サハフイ村落のインテリジェンス・ファイルを入手すると、戦車隊の位置と移動ルートを特定
戦車隊移動開始	サハライ村落のインテリジェンス・ファイルを入手するか、プレイヤーが戦車隊に近づくと、戦車隊がスマセ砦へ向けて移動を開始

ミッション攻略 戦車隊の居場所へ直行

ターゲットである敵の戦車隊は06の監視所付近に待機しており、サハライ村落に隠されているインテリジェンス・ファイルを入手するかプレイヤーが戦車隊の付近まで近寄ると、スマセ砦へ向けて移動を開始する。インテリジェンス・ファイルを探していると時間がかかってしまうため、Sランクでのクリアを狙うのであればミッション開始直後から戦車隊の居場所へと急行し、一気に排除するのが理想的だ。西側のランディングゾーンからミッションをスタートし、右のルートで戦車隊のいる06の監視所方面へ直行しよう。

POINT 1 C-4で足止めして戦車隊を排除

敵の戦車隊は、先頭に戦車、2番目に大隊長の乗るトラック、最後尾に戦車という隊列で構成されている。06の監視所方面に向かう途中ミラーからの通信が入り、このタイミングで戦車隊はスマセ砦への移動を開始する。戦車隊へ接近している途中でミラーからの通信が入ったら、手持ちのC-4すべてを道路に仕掛けよう。すぐに身を隠せる高台へと移動し、スモークグレネードによる煙幕を張りながら戦車隊の通過を待つこと。戦車隊がC-4の設置場所に差し掛かったら、C-4を起爆。この爆発で破壊できなかった車輛に対しては、ミサイルやグレネードなど火力の高い武器で追撃しよう。煙幕が切れると戦車の反撃を受けてしまうので、できるだけスモークグレネードの煙を絶やさないようにするとより安全に排除できる。

▲ミラーからのこの通信が戦車隊移動の合図。すぐにC-4を設置して近くの高台に身を隠すこと

▲C-4は少し間を開けて設置しよう。2番目のトラックを破壊できれば、トラックごと大隊長を排除できる

車輛を回収できるフルトンが必要

配備計画書を入手

サハライ村落にあるインテリジェンス・ファイルを入手すると達成できる。下のマップで位置を確認し、サハライ村落にいる敵兵士の排除しながらインテリジェンス・ファイルを手に入れよう。

大隊長を回収

このミッションタスクを達成するには、戦車隊を率いる大隊長をフルトン回収する必要がある。POINT1のようにC-4で戦車隊を足止めするのだが、トラックを爆発に巻き込むと搭乗している大隊長が死亡する可能性が高い。C-4を集中的に置いて、先頭の戦車だけを巻き込むようにすること。あとは爆発を確かめるために装甲車から降りた大隊長をCQCで無力化し、フルトン回収すればいい。敵の反撃に悩まされるようなら、あらかじめスモークグレネードを使っておこう。

▲大隊長はトラックの右側の席に乗車している。トラック右側で待ち構えていると無力化しやすい。

▲車輛をフルトン回収できるなら、306ページのように装甲車で足止めしてトラックごと大隊長を回収する方法もある。

大隊長および戦車を全て、スマセ砦到着前に排除

敵の戦車隊がスマセ砦に到達するまえに、大隊長と戦車2輛を排除すれば達成できる。POINT1で紹介したように、C-4で戦車隊を足止めしながら排除しよう。

▲車輛を回収できるフルトンがあればより簡単に達成できる。足止めした車輛にすみやかに近づいて、回収しよう。

サハライ村落に囚われている捕虜を回収

回収目的の捕虜は、サハライ村落に囚われている。捕虜はインテリジェンス・ファイルのある建物の近くにいるので、そちらのミッションタスクを達成するついでに捕虜を助けると効率がいい。

戦車を全て回収

先頭と最後尾の戦車をフルトンで回収すれば達成できるが、車輛を回収できるフルトンが必須。この開発が終了してから挑戦すること。

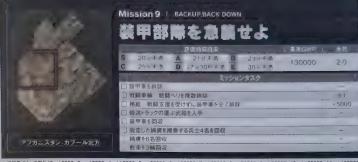
▲対戦車地雷や電磁ネット地雷ならC-4よりも簡単に足止め[illegible]開発が終了しているなら、こちらを使おう

Mission 9 | BACKUP,BACK DOWN

装甲部隊を急襲せよ

評価時間目安						基準GMP	[illegible]
S	20分未満	A	21分未満	B	23分未満	130000	20
C	25分未満	D	27分30秒未満	E	30分未満		

ミッションタスク	
□ 装甲車を排除	—
□ 戦闘車輌 戦闘ヘリを複数排除	※1
□ 補給 戦闘支援を受けずに装甲車を全て排除	+5000
□ 輸送トラックの運ぶ武器を入手	—
□ 装甲車を回収	—
□ 脱走した捕虜を捜索する兵士4名を回収	—
□ 捕虜を6名回収	—
□ 戦車を3輌回収	-

アフガニスタン:カブール北方

※1 排除数によって変化(2=+5000、3=+10000、4=+15000、5=+25000、6=+35000、7=+50000、8=+70000、9=+90000、10=+120000、11=+160000)。

ミッションマップ

05
START
ヤーオ・ウブ補給基地 空 配
08
ワク・シンド分屯地 空 配
09
START
12
START
15
ラマー・ハーテ宮殿 空 配

スタッフデータ

[illegible]	
捕虜A (Killer Hedgehog)	戦:B,研:A,拠:E,支:D,諜:E,医:B
	スキル:サイバネティックス

ワク・シンド分屯地	
捕虜B (Ashen Platypus)	戦:C,研:B,拠:C,支:D,諜:C,医:B
	スキル:創薬技術

ラマー・ハーテ宮殿付近の砂漠	
捕虜C (Black Harrier)	戦 D,研 C 拠 D 支 C,諜 B 医 D
	スキル:—

[illegible]	
捕虜D (Blazing Stallion)	戦:E,研:D,拠:D,支:D 諜 E 医 A
	スキル:外科医

ラマー・ハーテ宮殿	
捕虜E (Spunky Crocodile)	戦.C,研:E,拠:C,支:B 諜 E 医 C
	スキル:—

ミッション範外※2	
捕虜F (Vile Buffalo)	戦 B 研 A+ 拠 D 支 E 諜 D 医 C
	スキル:電気紡績技術

※2 装甲車を2輌排除すると四輪駆動車で護送される

多数の装甲車を排除する難関ミッション

ミッションの目的は敵の装甲車を排除することで、制限時間15分以内に1輌以上排除してホットゾーンから離脱すればクリアとなる。クリアするだけなら難度は高くないが、Sランクを狙うとなると話は別だ。このミッションはクリアまでに必ず15分以上経過するため、ほかのミッションのようにクリアタイムを短縮してスコアを稼ぐのが不可能。このためミッションタスクの達成によってSランクに必要なスコアを獲得する必要があり、15分以内に装甲車7輌を排除し、さらに追加で登場する戦車2輌と戦闘ヘリ1機を排除することがほぼ必須条件となる。このミッションではチェックポイントがないため、ゲームオーバーになった場合、最初からやり直しということも難度を高めている要因のひとつだ。Sランクでのミッションクリアを狙うのであれば、最低でも車輌の回収に対応したフルトン装置が必要で、可能ならば車輌を足止めできる電磁ネット地雷や対戦車地雷もほしい。これらの装備が開発できないときはクリアを優先しよう。なお、クリアを優先する際は、特殊なスキルを持つ捕虜を助けておくと、今後必要な武器の開発をスムーズに進められる。

ミッションでのおもなイベント

[illegible]	内容
ミッション終了	15分の制限時間内にターゲットの装甲車を1輌以上排除しているとミッション成功。1輌でも排除していないとゲームオーバーになる
戦車3輌と戦闘ヘリ登場	15分の制限時間内にターゲットの装甲車を7輌すべて排除していると戦車3輌と戦闘ヘリが登場

出現する車輌の種類と通過ルート

ミッション中は、ターゲットである7輌の装甲車のほかにも、捕虜を移送する四輪駆動車1輌、武器輸送トラック1輌が登場する。車輌の出現条件とルートは以下のとおりで、制限時間の経過のほか、車輌を排除した数や車輌がミッション領域から離脱した数が関係している。制限時間内にターゲットである装甲車を排除するには、各車輌の出現位置、移動ルート、登場する順番をすべて把握し、効率よくターゲットを待ち伏せることが求められる。あらかじめ以下のルートを確認して、各車輌の情報を把握しておくこと。

▲新たな車輌が登場すると、ミラーが教えてくれる。端末のマップを開けば、車輌の位置や予測ルートを確認可能だ。

車輌の種類、出現条件、通過ルート

1.装甲車A(ターゲット)

出現条件：最初から移動開始

2.装甲車B(ターゲット)

出現条件：残り制限時間が14分になると移動開始

3.装甲車C(ターゲット)

出現条件 装甲車の排除数と離脱数の合計が1輌になると移動開始

4.捕虜を移送する四輪駆動車

出現条件 装甲車の排除数と離脱数の合計が2輌になると移動開始

5.装甲車D(ターゲット)

出現条件 装甲車、捕虜を移送する四輪駆動車の排除数と離脱数の合計が3輌になると移動開始

6.装甲車E(ターゲット)

出現条件 装甲車、捕虜を移送する四輪駆動車の排除数と離脱数の合計が4輌になると移動開始

7.武器輸送トラック

出現条件 装甲車、捕虜を移送する四輪駆動車の排除数と離脱数の合計が5輌になると移動開始

8.装甲車F(ターゲット)&装甲車G(ターゲット)

出現条件 装甲車、捕虜を移送する四輪駆動車、武器輸送トラックの排除数と離脱数の合計が6輌になると移動開始

効率良く装甲車を排除していく

15分の制限時間内にターゲットである装甲車7輌を排除し、続けて登場する戦車2輌と戦闘ヘリ1機を排除すると160000ものスコアを獲得できる。Sランクに必要なスコアは130000なので、これを目標にミッションを遂行しよう。ミッション中に必要な装備は、車輌を回収できるフルトン装置のほか、車輌を足止め用できるようにC-4、電磁ネット地雷、対戦車地雷[illegible]輸送トラックの足止め用にアサルトライフルも[illegible]おくこと。これらの準備を済ませたら[illegible]照して15分以内に7輌の装甲車を排除[illegible]敵に発見されるとスコアが下がるため、移動[illegible]周囲への警戒を怠らないように。

進行ルート

POINT 1 ヤーオ・ウブ補給基地の装甲車Eを真っ先に排除

ミッション開始後、真っ先に排除したいのがヤーオ・ウブ補給基地に停車している装甲車Eだ。この装甲車は動き出すとヤーオ・ウブ補給基地の北東へ抜けてしまうので逃しやすい。北側のランディングゾーンからミッションをスタートしたら、ヤーオ・ウブ補給基地へ直行。ヤーオ・ウブ補給基地にいる敵兵を無力化しつつ匍匐で基地内に潜入し、装甲車Eをフルトン回収してしまおう。ただし、急ぎすぎると装甲車Bと装甲車Cの待ち伏せが難しくなってしまうので、制限時間が残り14分になるころに回収するといい。

▲ヤーオ・ウブ補給基地近辺は、とくに発見されやすい。見張りの[illegible]を無力化するか、フルトン回収してしま[illegible]

POINT2 ヤーオ・ウブ補給基地の南東で装甲車Aを待ち伏せ

ヤーオ・ウブ補給基地を脱出したら、POINT2で南東から北上してくる装甲車Aを待ち伏せする。ヤーオ・ウブ補給基地の南東に移動し、装甲車Aを足止めしよう。足止めする方法はいくつかあり、装甲車の付近でC-4を爆発させるほか、電磁ネット地雷や対戦車地雷を使ってもいい。ヤーオ・ウブ補給基地の外に停車しているトラックや、気絶や睡眠状態にした敵兵を路上に放置しても停止させられる。いずれかの方法で装甲車Aを足止めしたら、発見されないように装甲車の後方から近寄ってフルトン回収しよう。

▲地形や隠れる位置の関係で装甲車の後方から近寄れないときは、スモークグレネードの煙幕を利用すると安全。

POINT3 川を渡って装甲車BとCを排除

POINT2で装甲車Aを排除したあとは、西側の川を渡ってPOINT3へ向かう。ここでは南西から北上してくる装甲車Bと装甲車Cを排除するのだが、装甲車Bと装甲車Cは通過ルートが微妙に異なることに注意したい。写真のように両方の装甲車が通過する位置で待ち伏せし、POINT2と同じように装甲車を足止めしてからフルトン回収しよう。なお、最初の装甲車Eを排除するタイミングが早すぎると装甲車Bと装甲車Cが続けて到達するため、先行して到着する装甲車Bを早めに排除することが重要となる。

▲写真の位置ならば、装甲車Bと装甲車Cの両方を待ち伏せられる。この位置でそれぞれの装甲車を待ち伏せしよう。

POINT4 中央の橋の近くで装甲車Dを待ち伏せする

装甲車BとCの排除後は、POINT4へ移動して装甲車Dを排除する。状況によってはここで捕虜Fを乗せた四輪駆動車の待ち伏せが可能だ。捕虜Fを救出するなら早急にPOINT4へ移動して四輪駆動車を足止め、救出する必要がなければ見逃して装備品の補給を受ける時間にしよう。装甲車Dの排除後は、戦闘ヘリの撃墜に役立つミサイルを入手するため、そのまま輸送トラックを待ち伏せて荷台の武器を奪おう。

◀捕虜Fのスキルは、D-Dogの装備を開発する際に必要となる。

◀輸送トラックを破壊しないようにアサルトライフルで足止めする。

POINT5 ラマー・ハーテ宮殿の北で最後の2輌を排除する

車輌の排除数と離脱数の合計が6輌になると、装甲車Fと装甲車Gが登場する。輸送トラックの武器を奪ったあとは、ラマー・ハーテ宮殿の北でこれらの装甲車を迎え撃とう。排除方法はこれまでと同じで構わない。まずは先行する装甲車Fを、続けて後続の装甲車Gを排除する。回収中に発見されないように、スモークグレネードを使ってから近づこう。

◀2輌を相手にするため、物陰の多い地形で待ち伏せするのが理想的。

戦車3輌と戦闘ヘリの排除

制限時間内に7輌の装甲車を排除すると、戦闘ヘリと3輌の戦車が出現する。戦車3輌を排除する際は、下で巡回ルートを確認して先回りによる待ち伏せで排除しよう。排除する方法は、装甲車と同じで構わない。

戦闘ヘリを狙うときは、輸送トラックから奪った誘導ミサイルを使う。ロックオンさえできれば一撃で撃墜できるのだが、対象をロックオンするには200m程度まで接近する必要がある。ヤーオ・ウブ補給基地付近ならば戦闘ヘリの高度が下がるので、POINT3付近の高台で待ち伏せするのがオススメだ。

▲戦闘ヘリを照準に捉え、ロックオンの表示が出てからミサイルを発射する。ロックオン可能な距離は200m程度が目安だ。

戦車と戦闘ヘリのおおまかな移動ルート

戦車A　戦車B　戦車C　戦闘ヘリ1　戦闘ヘリ2　戦闘ヘリ3

ミッションタスク攻略　捕虜を回収するタスクが難しい

戦闘車輌／戦闘ヘリを複数排除

ターゲットの装甲車や追加で登場する戦車や戦闘ヘリを複数排除すると達成できる。184ページのミッション攻略を参照しながら装甲車を2輌ほど排除すれば、簡単に達成できるだろう。

補給　戦闘支援を受けずに装甲車を全て排除

ミッションの途中で装備品の補給を受けたり、砲撃や味方のヘリによる支援を受けなければ達成できる。C-4や誘導ミサイルなどの必要な武器をすべて用意してからミッションをスタートしよう。

輸送トラックの運ぶ武器を入手

このミッションタスクを達成するには、車輌の排除数と離脱数の合計が5輌になると出現する輸送トラックの武器を手に入れる必要がある。ミッション攻略を参考に、トラックの荷台にある武器を奪えばいい。輸送トラックを壊しないようアサルトライフルで足止めし、荷台に乗り込んで武器を奪おう。

▲荷台に乗り込むときは、輸送トラックを足止めしたあと、輸送トラックの後方でアクションボタンを押せばいい。

装甲車を回収

ターゲットである7輌の装甲車のうち、いずれか1輌の装甲車をフルトンで回収すればいい。車輌に対応したフルトン装置を用意し、184ページで紹介したようにミッションを遂行すれば自然に達成できるだろう。

脱走した捕虜を捜索する兵士4名を回収

脱走した捕虜を捜索する兵士4名は、ラマー・ハーテ宮殿北東の渓谷で捕虜Aを捜索している。彼らが捕虜Aに追いつくと捕虜Aがその場で処刑されてしまうので、捕虜6名を回収するミッションタスクと同時に遂行すると効率がいい。彼らの居場所に近いラマー・ハーテ宮殿付近のランディングゾーンからミッションをスタートし、すぐに追いかけよう。

捕虜を6名回収

回収する必要がある捕虜のうちA～Eは最初からいるが、捕虜Fは途中で登場する。捕虜Aは捜索の兵士たちに見つかると処刑されてしまうので、ラマー・ハーテ宮殿付近からミッションをスタートして、早めに捕虜Aを捜索する兵士たちを排除しておくこと。なお、捕虜A、捕虜D、捕虜Eは移動するため、バディにD-Dogを連れていくとスムーズに捜索できる。

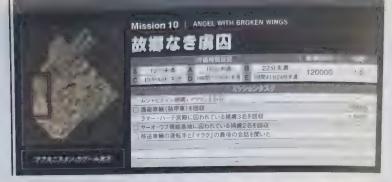
▲D-Dogがいれば、近くの敵兵士や捕虜を仮マーキングで示してくれる。潜入や捜索ミッションでは心強いバディだ。

捕虜の居場所

名称	居場所
捕虜A	ラマー・ハーテ宮殿の北東の渓谷。北東へ移動する
捕虜B	ワク・シンド分屯地の地下牢。Mission5「バイオニクスの権威」の捕虜Aと同じ場所
捕虜C	ラマー・ハーテ宮殿付近の砂漠。南西へ移動する
捕虜D	ヤーオ・ウブ補給基地の南の川。川沿いを西へ移動する
捕虜E	ラマー・ハーテ宮殿前の小屋の中
捕虜F	装甲車の排除数と離脱数の合計が2輌になると捕虜を移送する四輪駆動車に乗って登場（→P183）

戦車を3輌回収

15分の制限時間内に、7輌の装甲車を排除すると登場する戦車3輌をフルトン回収すれば達成できる。前ページのようにあらかじめ戦車の巡回ルートを調べて待ち伏せすれば、問題なく達成できるだろう。

ミッションマップ

スタッフデータ

ラマー・ハーテ宮殿	
運転手 (Wild Chameleon)	戦:B 研:D 拠:C 支:C 諜:D 医:D
	スキル:-
マラク (Malak)	戦:C 研:B 拠:E 支:D 諜:D 医:E
	スキル:麻酔技術
捕虜A (Stalking Wallaby)	戦:C 研:C 拠:D 支:E 諜:B 医:E
	スキル:—
捕虜B (Copper Buzzard)	戦:E 研:B 拠:D 支:D 諜:D 医:C
	スキル:連携技術
捕虜C (Running Harrier)	戦:B 研:E 拠:D 支:E 諜:A 医:[illegible]
	スキル:[illegible]

ヤーオ・ウブ補給基地	
捕虜D (Hungry Stallion)	戦:D 研:E 拠:B 支:C 諜:E 医:D
	スキル:—
捕虜E (Blazing Buzzard)	戦:D 研:A+ 拠:[illegible] 支:[illegible] 諜:[illegible] 医:[illegible]
	スキル:メカトロニクス

マラク救出のためC-4を用意

このミッションの目的はマラクと呼ばれる捕虜の救出て、Sランクでのミッションクリアを狙うならマラクを移送する車輌を襲撃して救助するのがオススメ。必要な装備は移送車輌を足止めするためのC-4があれば事足りるが、ミッションタスクを達成するならサプレッサー付きで麻酔効果のあるハンドガンや、捕虜を発見できるD-Dogをバディとして連れていこう。

◀ミッションではマラクのほかにも5名の捕虜が登場する

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
移送開始	ラマー・ハーテ宮殿に接近する、マラクをマーキングする、マラクの移送ルートへ先回りするなどすると、ラマー・ハーテ宮殿からヤーオ・ウブ補給基地へ向けたマラクの移送が開始される
捕虜の処刑	マラクがラマー・ハーテ宮殿を出発したあと、一定時間が経過するとラマー・ハーテ宮殿にいる3人の捕虜が順次、処刑される

ミッション攻略 先回りして護送車輌を待ち伏せする

ミッション開始時のマラクはラマー・ハーテ宮殿に囚われており、そこから車輌でヤーオ・ウブ補給基地へと移送される。ラマー・ハーテ宮殿やヤーオ・ウブ補給基地は警備が厳しいので、移送中の車輌を襲撃してマラクを救出するといい。南側のランディングゾーンからミッションをスタートしたら、双眼鏡を使ってラマー・ハーテ宮殿でマラクとその周囲にいる敵兵をマーキングしてからPOINT1に移動し、移送車輌を待ち伏せすること。なお、ミッションを開始するときにミラーから別の捕虜がいるとの情報があるが、Sランクを狙うなら無視したほうが無難だ。

◀マラクだけを救出するのであれば、Sランク獲得は難しくない。

POINT1 護衛の車輌を足止めしてマラクを救出

POINT1に到着したら、道路にC-4をセットして移動車輌を待ち伏せしよう。マラクの移送は、マラクを乗せた四輪駆動車と後続の装甲車で行われる。四輪駆動車を爆破するとマラクを殺害してしまうので、後方の装甲車のみを巻き込むタイミングでC-4を起爆すること。

装甲車の爆破に成功すると、様子を確かめるために四輪駆動車に乗った敵兵が装甲車のほうへ移動していく。このスキにマラクを救出しよう。マラクは怪我によりフルトン回収できないため、背負ったまま付近のランディングゾーンにヘリを要請して脱出するといい。

▲マラクが乗る車輌を爆発に巻き込まないようにC-4は集中してセットする。このあとは遮蔽物に身を隠そう

ミッションタスク攻略　処刑される捕虜を早めに救助する

護衛車輌（装甲車）を回収

護衛車輌（装甲車）とは、マラクの移送を護衛する装甲車のこと。POINT1の地点でD-Horseの糞を撒いておき、マラクの乗る車輌をスリップさせて停車した装甲車を回収するのが簡単だ。

▲糞を撒くには、D-Horseとの親密度が50以上必要。あらかじめD-Horseとの親密度を上げておこう。

ラマー・ハーテ宮殿に囚われている捕虜3名を回収

ラマー・ハーテ宮殿に囚われている捕虜3名を回収すれば、ミッションタスク達成となる。捕虜Bはラマー・ハーテ宮殿の3階、捕虜Cは2階といったように居場所がわかりにくいので、捕虜たちを発見できるD-Dogを連れていくとスムーズに捜索できる。また、彼らはミッション開始から一定時間が経過すると、つぎつぎと処刑されてしまう。南側のランディングゾーンからミッションをスタートしたら、ラマー・ハーテ宮殿へ直行して彼らを救助すること。

▲D-Dogを連れていけば、捕虜の居場所が簡単に判明する。マーキングを目安に、捕虜の居場所を目指そう

ヤーオ・ウブ補給基地に囚われている捕虜2名を回収

ヤーオ・ウブ補給基地にいる捕虜2名をフルトンで回収すれば達成となる。ヤーオ・ウブ補給基地北西の裏口から潜入するか、地下に張り巡らされた排水溝を経由して、捕虜の居場所へ向かうのがオススメ。ラマー・ハーテ宮殿の捕虜と異なり、こちらは処刑されないのでゆっくり救出しても問題ない。

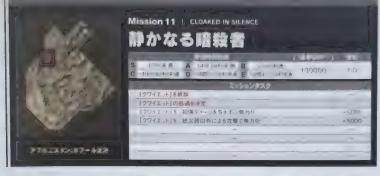
移送車輌の運転手と『マラク』の最後の会話を聞いた

移送車輌の運転手とマラクの最後の会話は、ヤーオ・ウブ補給基地で行われる。ヤーオ・ウブ補給基地に先回りし、マラクたちの到着を待とう。あとは安全な場所に身を隠しながら、彼らの会話を盗み聞きすればいい。ミラーとの会話や敵の通信が行われるとメッセージが表示されない可能性があるため、余計な行動はしないでじっと待っていること。

▲ヤーオ・ウブ補給基地南西の壁際ならば、彼らの会話を盗み聞きできる。警戒態勢だと会話を行わないので注意

▲会話をすべて聞く必要はなく、最後だけ聞けばミッションタスク達成。このメッセージが表示されるまで待とう

ミッションマップ

START

アブ・シャファフ遺跡

スタッフデータ

アブ・シャファフ遺跡	
クワイエット (Quiet)	戦:A++,研:D,拠:E,支:C,諜:A++,医:D
	スキル:前哨狙撃兵

装備と準備　事前にクワイエット用装備を用意

このミッションは、医療プラットフォームが完成した状態で、アブ・シャファフ遺跡にさしかかると発生。静かなる狙撃手との異名で呼ばれる「クワイエット」という敵を排除するのが目的だ。初回挑戦時は出撃画面なしでミッションが始まる。ミッション中に支援補給を受けるロスを省くため、事前に必要な装備やバディを用意した上でミッションを開始しよう。

◀スナイパーライフルとスモークグレネードを必ず用意しておこう

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
クワイエット死亡	クワイエットを撃破すると、クワイエットが残りライフ1で倒れる。倒れたクワイエットに近づき殺傷武器で攻撃すると、クワイエットが死亡する
クワイエット生存	倒れたクワイエットにトドメを刺さずにいると、クワイエットを担いで支援ヘリでミッション圏外へ離脱後、彼女をバディとして選択できるようになる(→P110)

ミッション攻略　体力か気力をゼロにして撃退する

クワイエットの行動パターンは、こちらを見つけると狙撃を行い、近づかれるか攻撃を受けるとマーキングを外して別の場所へ移動するというもの。クワイエットは移動速度が速く、攻撃の射程距離も非常に長い。ハンドガンなど射程距離が短い武器ではまったく歯が立たないため、こちらも射程が長いスナイパーライフルで対抗しよう。ちなみに、武器をいっさい使わずにクワイエットを排除する方法もある(→P193)。狙撃合戦を制するという普通の方法でクワイエットを倒したあとは、そちらも試してほしい。

クワイエット戦のポイント

- » プレイヤーを視界に捉えると、狙撃してくる
- » レーザーサイトを使用した狙撃を受けると即死してしまう(クワイエットが6回発砲するごとに発生)
- » 攻撃されると姿を消して別の場所に移動する。このときマーキングが解除される
- » 姿を消すときに近くにいると、手榴弾を投げてくる

まずはクワイエットの位置を特定する

クワイエットを攻撃するには、まず彼女の居場所を特定する必要がある。D-Dogが探知してくれればいいのだが、見つけられないときは、クワイエットの口ずさむハミングを双眼鏡のマイクで拾って位置を特定するといい。ほかには、ダンボール箱を被った自らを囮にしてインジケーターやレーザーサイトの向きを追ったり、開発済みであればノクトシアニンを使う特定方法もある。

◀ダンボール箱を被ってさえいれば、仮に撃たれても即死は免れる。

煙の中からヘッドショットを決める

クワイエットの位置を特定できたら、反撃のチャンス。スモークグレネードで張った煙幕の中に身を隠して安全を確保し、暗視ゴーグルで視界を確保。匍匐状態で手ぶれを抑えつつ、ヘッドショットを決めて効率よくダメージを与えていこう。また、クワイエットは昼間かつ太陽がでていると、光合成を行うことがある。このときは絶好の攻撃チャンスなので、見逃さないように。

◀光合成時は周囲に虹が見える。慎重に狙いを定めて攻撃しよう。

クワイエットにトドメは刺さない

クワイエットを倒したあとは、マップ中央に倒れている彼女へ近づき、処遇を決めよう。殺傷武器を撃ち込めばクワイエットは死亡。何もせずに待っていると、彼女をマザーベースへ連れ帰り、ストーリーが進行するとバディとして選択できるようになる。彼女は大きな戦力になるうえ、今後のストーリーにも関わってくるので、トドメは刺さないようにしよう。

◀クワイエットにトドメを刺す展開は、彼女を仲間にしたあとに試そう。

ミッションタスク攻略 支援物資をクワイエットに当てろ!

「クワイエット」を、殺傷ダメージを与えずに無力化

このミッションタスクは、クワイエットの体力をいっさい減らさずにスタミナをゼロにすれば達成できる。つまり、麻酔弾化したレノフ・イクス狙撃銃といったスナイパーライフルなどの非殺傷武器のみでクワイエットを終始攻撃し続ければいい。もっとも簡単なのは、クワイエットの頭上に車輛以外の支援物資を落とすこと。この方法だと、わずか2回でクワイエットのスタミナをゼロにできるうえ、右のミッションタスクも同時に達成できて一石二鳥だ。クリアランクにこだわりがなければ、催眠ガス散布を要請するのも手っ取り早い。

◀なるべく安い武器を要請して、経費を節減するといい。

「クワイエット」を、銃火器以外による攻撃で無力化

クワイエットの体力やスタミナをゼロにしたときの攻撃が、以下のいずれかに該当していれば達成可能。達成の早さと手軽さを考えると、車輛以外の支援補給物資を2回クワイエットに当てる方法がベストだ。地形の崩落に巻き込むのはやや手間がかかる。

銃火器に該当しない攻撃

- » 崩落する地形への巻き込み(殺傷ダメージ)
- » 支援要請した乗り物(殺傷ダメージ)
- » 支援要請した乗り物以外の物資(非殺傷ダメージ)

◀暗視ゴーグルを装備すると、崩落する地形を判別できる。

FILE 06 バタフライのエンブレムを入手しよう

クワイエットを仲間にした状態でストーリーを進めると、展開によっては離脱してしまうこともある。せっかく苦労して仲間にした頼れるバディなのだから、何としてでも離脱を防ぎたいところだ。離脱を防ぐ方法は簡単で、クワイエットがミッションで活躍すると入手できる「BUTTERFLY」のエンブレムパーツを、エンブレムのカスタマイズでフロントパーツに適応しておくだけ。クワイエットの離脱イベントが起こるのは当分さきのことだが、今のうちから手を打っておくといいだろう。

▲クワイエットが離脱すると、開発した彼女の装備もすべて無駄になる。最後まで離脱させるのは避けたいところだ。

Mission 12 | HELLBOUND

裏切りの容疑者

アフガニスタン:カブール北方

S	[illegible]	A	22分36秒未満	B	[illegible]	130000	22
C	40分未満	D	55分未満	E	[illegible]		

ミッションタスク	
[illegible]	–
「エメリッヒ博士」を回収	–
□ 中央ベースキャンプのウォーカーギア3機を回収	+5000
□ 「エメリッヒ博士」を、ダメージを受けさせずに回収	+5000
□ 中央ベースキャンプにてポスター「女性モデル(縦型)」を入手	–
□ 中央ベースキャンプにて開発資料を入手	–
–	–
–	–

ミッションマップ

02

03

スタッフデータ

アフガニスタン中央ベースキャンプ	
エメリッヒ博士(Huey)	戦 E 研 A++ 拠 A+ 支 A+ 諜 A++ 医 A+ スキル 二足歩行兵器開発
志願兵(Hungry Squirrel)	戦:D.研:A.拠:E.支:D.諜:D.医:C スキル:レーダー技術

書類データ

アフガニスタン中央ベースキャンプ	
〈BAMBETOV SV〉開発資料	北西にある大型の建物の中

エメリッヒ博士の救出が目的

アフガニスタン中央ベースキャンプにいるエメリッヒ博士の救出が目的だ。目的地は警備が厳重なため、サプレッサー付きで麻酔効果のあるハンドガンやスナイパーライフルを用意し、足音を消す効果があるスニーキングスーツを装備しておきたい。なお、中央ベースキャンプへの移動は、ダンボール配送を利用するとクリア時間を短縮できる。ミッション開始前に中央ベースキャンプの配送所を使えるようにしておき、ダンボールも忘れずに用意しておくといいだろう。

▲ダンボール配送を利用するには、行き先の送り状が必要。あらかじめ中央ベースキャンプの送り状を入手しておこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
エメリッヒ博士と接触	中央ベースキャンプにいるエメリッヒ博士と接触すると、エメリッヒ博士を連れて脱出することになる
脱出方法の提案	エメリッヒ博士を連れて脱出する際にウォーカーギアを調べると、ウォーカーギアが使用可能になる
サヘラントロプス登場	エメリッヒ博士を連れて中央ベースキャンプ南部のランディングゾーンへ向かうと、サヘラントロプスが登場
サヘラントロプス撃退	サヘラントロプスから逃走したあとヘリの機銃でサヘラントロプスを撃つと、サヘラントロプスを撃退できる

ミッション攻略 ダンボール配送で目的地へ向かう

このミッションはSIDE OPS「82-エメリッヒ接触」から連続しており、必ずセラク発電所からスタートとなる。セラク発電所から脱出し、ダンボール配送でアフガニスタン中央ベースキャンプに潜入。その後、エメリッヒ博士を救出してサヘラントロプスから逃げればクリアだ。ダンボール配送を利用すれば大幅にクリア時間を短縮できるので、ぜひ活用してほしい。

◀イベントをスキップして、時間を短縮することも重要だ。

POINT 1 セラク発電所からの脱出方法

このミッションでの最初の目標は、セラク発電所から脱出すること。多数の敵兵が警備しているが、南側の壁沿いに進むと比較的見つかりにくい。道中にいる敵兵は、CQCやハンドガンなどで排除していこう。

脱出後の目的地はアフガニスタン中央ベースキャンプだが、D-Horseや車輌で移動してもかなりの時間を要する。このためセラク発電所の南部の配送所から、ダンボール配送で中央ベースキャンプまで運んでもらおう。この際、敵兵が警戒や戦闘態勢になっているとダンボール配送は利用できないことに注意したい。

POINT 2 北側の建物でエメリッヒ博士を救出

エメリッヒ博士は、アフガニスタン中央ベースキャンプの北側にある建物内にいる。ダンボール配送を利用して配送所に到着したら、北寄りの潜入ルートで建物を目指そう。エメリッヒ博士のいる建物に潜入する際は、入口に立つふたりの見張りに注意したい。スニーキングスーツならば背後をすり抜けて建物に入れるが、それ以外の場合はCQCやハンドガンで敵を排除しよう。

エメリッヒ博士を発見したあとは、彼を連れて脱出することになる。ミラーが指定するランディングゾーンはアフガニスタン中央ベースキャンプの入口にあるので、西側の壁沿いを南下するようにそちらへ移動すること。エメリッヒ博士を運ぶ際は、彼が開発したプロトタイプウォーカーギアを利用することもできる。操作に慣れていないと敵に発見される可能性が高いので、使うかどうかはよく考えて決めること。

POINT 3 ランディングゾーンで支援ヘリを援護

アフガニスタン中央ベースキャンプ入口のランディングゾーンにたどり着くと、迎えの支援ヘリが敵の攻撃を受ける可能性が高い。支援ヘリが撃墜されても再度派遣要請すれば問題ないが、クリア時間を短縮するには撃墜されないように守ることが重要だ。背負っているエメリッヒ博士を安全な場所に降ろしておき、支援ヘリを攻撃している敵兵を排除すること。攻撃する際は、サプレッサー付きのスナイパーライフルで離れた場所から狙撃するのが有効。距離が近い場所に居る敵兵はハンドガンやCQCで排除してもいい。

▲支援ヘリが健在のまま中央ベースキャンプ入口のランディングゾーンに到着すると、サヘラントロプスが登場する。

POINT 4 サヘラントロプスから逃れよう

サヘラントロプス登場後は、新たに指定されたランディングゾーンまで逃げることになる。サヘラントロプスがこちらを見失ってからしばらくすると支援ヘリが着陸できるようになるので、それまではランディングゾーン付近の巨大な岩を周回するように逃げたり、岩の窪みに身を隠してやり過ごすこと。

▲支援ヘリに搭乗したあともサヘラントロプスは追撃してくる。備え付けの機銃でサヘラントロプスを撃退しよう。

サヘラントロプス戦のポイント

- 近い対象には、踏み付けやパイルバンカー、遠い対象にはバルカンで攻撃する
- 対象を見失ったときは巡回ミサイルを射出する
- 支援ヘリが降下中にプレイヤーを発見した際、プレイヤーがランディングゾーンから離れると、ランディングゾーンの位置が変更される

ミッションタスク攻略 ポスターを探すタスクが登場

中央ベースキャンプのウォーカーギア3機を回収

アフガニスタン中央ベースキャンプに配備されている3機のウォーカーギアを回収することが目的。ウォーカーギアは西側のヘリポートを中心に周囲を警戒しているため、ヘリポート付近を捜索すれば発見できる。D-Dogを連れていけばより確実に発見可能だ。ウォーカーギアを発見したら背後から接近し、CQCで搭乗する敵兵士を引きずり下ろそう。あとはフルトン装置で無人のウォーカーギアを回収すればいい。

▲中央ベースキャンプにいくつかある巨大な建物の上に登り、双眼鏡でウォーカーギアの位置を特定してもいい。

▲状況によってはウォーカーギアが乗り捨てられることもある。事前にマーキングしておけば回収も容易だ。

「エメリッヒ博士」を、ダメージを受けさせずに回収

敵兵やサヘラントロプスに発見されると、ダメージを受ける可能性が高い。敵兵に発見されないように注意し、サヘラントロプスから逃げるときは遮蔽物に身を隠すのを徹底すること。

▲サヘラントロプスから逃れる際は、バルカンによる攻撃が危険だ。素早く走って岩陰に身を隠そう。

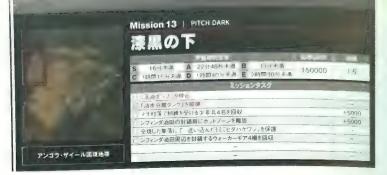
中央ベースキャンプにてポスター「女性モデル（縦型）」を入手

女性モデル（縦型）のポスターは、エメリッヒ博士がいる建物から見て南東のガレージ内にある。ガレージの外壁には別のポスターが貼ってあるので、間違えないように注意したい。

ポスターの位置

◀女性モデル（縦型）のポスターは写真の位置にある。

中央ベースキャンプにて開発資料を入手

目的の開発資料は、アフガニスタン中央ベースキャンプにある3つの大型の建物のうち、東側の建物の内部にある。この建物の内部に潜入したら、建物内の北側にある棚を調べて回収目的の開発資料を手に入れればミッションタスク達成となる。

開発資料の位置

◀開発資料は加工済み資源とともに棚に置かれている。

Mission 13 | PITCH DARK

漆黒の下

アンゴラ・ザイール国境地帯

[illegible]							
S	16分未満	A	22分48秒未満	B	[illegible]	150000	1.6
C	1時間15分未満	D	1時間40分未満	E	2時間30分未満		

ミッションタスク	
[illegible]	-
「油水分離タンク」を破壊	-
マサ村落で訓練を受ける少年兵4名を回収	+5000
ンフィンダ油田の封鎖前にホットゾーンを離脱	+5000
全焼した集落にて、迷い込んだ「ミミヒダハゲワシ」を保護	-
ンフィンダ油田周辺を封鎖するウォーカーギア4機を回収	-
-	-
-	-

ミッションマップ

ンフィンダ油田
01
06
マサ村落
11
START

スタッフデータ

マサ村落	
少年の教官兵 (Jade Centipede)	戦:D,研:A,拠:B,支:A,諜:D,医:C スキル:運搬技術

リザルト画面	
志願兵 (Hulking Mastiff)	戦:D,研:A,拠:B,支:C,諜:B,医:D スキル:—

書類データ

ンフィンダ油田	
[KABARGA-83] 開発資料	南東に二棟並んでいる建物のうち北側の建物の中

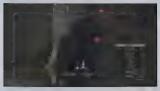
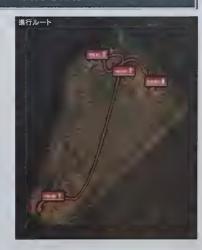
アンゴラ・ザイール国境地帯での初ミッション

ンフィンダ油田に潜入して破壊工作を行うのが目的。用意すべき装備は、サプレッサー付きの麻酔銃と施設破壊用のC-4があれば事足りる。バディは周囲の敵兵をマーキングしてくれるD-Dogを採用し、開発が済んでいるならスニーキングスーツを着用しよう。なお、このミッションは降下時刻がASAP固定で、開始時刻によっては敵の状況が攻略内容と異なる場合がある。

◀足音を消すスニーキングスーツは、潜入ミッションに最適

ミッション攻略 ンフィンダ油田でふたつの目的を遂行

ンフィンダ油田で遂行する任務は、送油ポンプのスイッチを切ることと油水分離タンクの破壊のふたつ。スタート地点は必ずミッション領域の南端になるので、北上してンフィンダ油田に潜入しよう。そして内部で送油ポンプのスイッチ、油水分離タンクを探し出して目的を達成するのだ。なお、目的を達成すると異変に気づいた敵兵によってンフィンダ油田が封鎖されてしまう。多数の敵兵やウォーカーギアが出現して脱出が困難になるため、C-4はすぐに起爆させるのではなくホットゾーンから離脱する直前に起爆するようにすると、スムーズに脱出できるはずだ。

◀ンフィンダ油田での目的は、どちらから達成してもかまわない。

POINT 1 森を抜けてマサ村落方面へ

ミッション開始直後はマサ村落方面に向かうのだが、木々に囲まれているおかげで見通しが悪く迷いやすい。まずはスタート地点から北の方向へ進み、東に滝が見える広場まで進もう。その広場からは、滝の反対側である西側の壁沿いを北の方角へ進むとマサ村落方面に抜けられる。ミッションクリアのみが目的ならマサ村落に立ち寄る必要はないので、敵兵に見つからないように村を迂回してンフィンダ油田を目指そう。

◀写真が滝の見える広場。ここから西の壁沿いに進んでいこう。

POINT 2 東側から潜入して送油ポンプを停止

ンフィンダ油田到着後は、潜入する位置の関係上、送油ポンプを停止させてから油水分離タンクへと進むと効率がいい。右のルートを参考に、送油ポンプのスイッチがある部屋を目指そう。送油ポンプの部屋は建物の2階にあるので、階段を上り部屋の手前にある段差をジャンプで跳び越えて、窓から潜入するといい。途中で敵兵に遭遇した場合は、ハンドガンやCQCで無力化すること。送油ポンプを停止したら西側にある油水分離タンクを目指そう。

◀段差に近いとエルード操作になる。少し離れてジャンプしよう。

POINT 3 油水分離タンクに接近してC-4をセット

送油ポンプを停止したあとは、油水分離タンクを破壊する。フルトン装置がコンテナの回収に対応していれば、292ページの方法と同様にミサイルで遠距離から油水分離タンクを破壊してコンテナごとミッション領域を離脱すると簡単だ。コンテナを回収できない場合は、右ルートで油水分離タンクに接近してC-4を仕掛けよう。すぐにC-4は起爆させず、南方向からンフィンダ油田を脱出して、そのまま施設の外周を東側に逃走すること。

◀油水分離タンク付近の階段から接近すると、発見されにくい。

POINT 4 ンフィンダ油田から脱出してC-4を起爆

油水分離タンクにC-4を仕掛けてンフィンダ油田の東側まで移動したら、C-4を起爆して油水分離タンクを破壊する。送油ポンプの停止と油水分離タンクの破壊に成功すると、複数のウォーカーギアと敵兵が出現しンフィンダ油田の周囲が閉鎖されてしまう。閉鎖されたンフィンダ油田から脱出するのは困難なので、ミッション領域外付近に移動してからC-4を起爆すること。あとは陸路で離脱するか最寄りのランディングゾーンに支援ヘリを要請してホットゾーンから離脱すればミッションクリアだ。

▲C-4は周囲の安全を確認後に起爆する。離れ過ぎると起爆できなくなるので、その場合はンフィンダ油田に近づこう

少年兵に逃げられないようにする

マサ村落で訓練を受ける少年兵4名を回収

このミッションタスクを達成するには、子供の回収に対応しているフルトン装置が必要。回収する少年兵たちは、マサ村落か少年兵たち自身に異変があるとミッション領域外に逃げてしまう。こうなると手が出せなくなるので、見つからないように行動すること。

▲少年兵たちに逃げられないように、スモークグレネードの煙で足止め。このスキにCQCの打撃や投げで無力化しよう。

▲少年兵たちはマサ村落の西へ移動していく。マサ村落の西側にある船の残骸付近で待ち伏せするのもいいだろう。

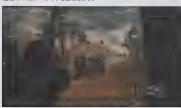
ンフィンダ油田の封鎖前にホットゾーンを離脱

送油ポンプの停止と油水分離タンクの破壊に成功すると、複数のウォーカーギアと敵兵によってンフィンダ油田が閉鎖される。このミッションタスクを達成するには、POINT4のようにンフィンダ油田が封鎖されるまえにホットゾーンから離脱するのが理想的。どうしても間に合わないようなら、フィンダ油田内の資源コンテナに乗って脱出しよう(→P292)。

▲C-4を起爆したらすぐに写真のランディングゾーンに支援ヘリを要請し、離脱するまでの時間を短縮しよう。

全焼した集落にて、迷い込んだ「ミミヒダハゲワシ」を保護

全焼した集落とは、ンフィンダ油田の南側にある廃墟のこと。ここでミミヒダハゲワシが出現するのを待ち、麻酔弾のハンドガンやスナイパーライフルなど非殺傷の武器で、ミミヒダハゲワシを無力化しよう。無力化したミミヒダハゲワシをフルトン回収すれば達成だ。

▲ンフィンダ油田から少し南に進んだ場所に全焼した集落がある。この近辺でミミヒダハゲワシを捜索しよう。

▲ミミヒダハゲワシの捜索時もD-Dogが役立つ。マーキングを頼りにミミヒダハゲワシを保護しよう。

ンフィンダ油田周辺を封鎖するウォーカーギア4機を回収

ンフィンダ油田を封鎖するウォーカーギア4機を回収することが目的。ウォーカーギアはンフィンダ油田の東側に2機、南西側に2機配備され、数名が護衛として配属されている。サプレッサー付きのハンドガンやCQCで敵を無力化し、ウォーカーギアをフルトンで回収しよう。苦戦するようならスモークグレネードやスタングレネードを併用するといい。

▲写真がウォーカーギアの配置。ウォーカーギアと敵兵士を襲撃するときは、敵の背後から奇襲しよう。

Mission 14 | LINGUA FRANCA

リングワ・フランカ

ランク							
S	[illegible]	A	[illegible]	B	[illegible]	150000	10
C	[illegible]	D	[illegible]	E	[illegible]		

ミッションタスク	
[illegible]	−
[子爵]を特定	−
[子爵]を回収	−
インテリジェンス・ファイルにて、捕虜4名の収容場所を特定	+5000
キジバ野営地に囚われている捕虜3名を回収	+5000
キジバ野営地の資源コンテナを回収	−
捕虜4名の尋問を全て聞いた	−
−	−

アンゴラ-ザイール国境地帯

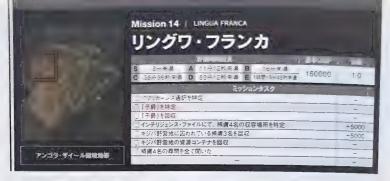
ミッションマップ

01

START

キジバ野営地

11

10

スタッフデータ

キジバ野営地周辺	
通訳兵 (Raving Mongoose)	戦:B,研:B,拠:B,支:A,諜:D,医:D
	スキル:通訳(アフリカーンス語)
捕虜A (Crystal Squirrel)	戦:E,研:A,拠:D,支:C,諜:C,医:E
	スキル:−
捕虜B (Cunning Stallion)	戦:D,研:A,拠:C,支:D,諜:C,医:E
	スキル:材料工学
捕虜C (Laughing Wallaby)	戦:C,研:A,拠:E,支:D,諜:E,医:C
	スキル:動物学者

キジバ野営地	
子爵 (Viscount)	戦:D,研:C,拠:D,支:D,諜:A,医:D
	スキル:ビッグマウス
[illegible]	
志願兵A (Night Sturgeon)	戦:B,研:D,拠:E,支:B,諜:B,医:D
	スキル:−
志願兵B (Raging Buzzard)	戦:D,研:E,拠:D,支:D,諜:A,医:B
	スキル:−

書類データ

キジバ野営地	
インテリジェンス・ファイル	南東にある大きい建物の中
[STUN GRENADE]開発資料	南東にある大きい建物の中

情報と準備 捕虜関連のイベントが多いミッション

"子爵"と呼ばれる捕虜の救出が目的。子爵のほかにも3名の捕虜が囚われており、彼らは時間経過で処刑されてしまう。子爵以外の捕虜は殺害されても問題ないが、彼らを救うミッションタスクを達成するなら迅速な行動が求められる。サプレッサー付きで麻酔効果のある武器を装備し、バディは捕虜の位置を特定できるD-Dogを連れて挑戦しよう。

◀子爵以外の捕虜を救出すると、クリア後の展開が少し変化する。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
捕虜の位置を特定	キジバ野営地のインテリジェンス·ファイルを入手すると、捕虜全員の位置を特定
捕虜A連行	ミッション開始後、一定時間が経過すると捕虜Aの連行が開始される。捕虜Aはこのまま捕虜Cの居場所まで移動する
捕虜Bへの尋問	捕虜A連行後、通訳兵が捕虜Bのもとへたどり着くと捕虜Bへの尋問が開始
捕虜Bの処刑	捕虜Bへの尋問終了後、一定時間が経過すると捕虜Bが処刑される
捕虜AとCへの尋問	捕虜Bへの尋問を追えた通訳兵が捕虜AとCへの居場所にたどり着くと尋問が開始
捕虜AとCの処刑	捕虜AとCへの尋問終了後、一定時間が経過すると捕虜AとCが処刑される
捕虜（子爵）の移送	ミッション開始後、一定時間が経過すると捕虜（子爵）がキジバ野営地の北部へ移送される
捕虜（子爵）への尋問	捕虜AとCへの尋問を追えた通訳兵が捕虜（子爵）への居場所にたどり着くと尋問が開始
捕虜（子爵）の処刑	捕虜（子爵）への尋問終了後、一定時間が経過すると捕虜（子爵）が処刑されゲームオーバーに

ミッション攻略 寄り道せずに子爵を救出する

西側のランディングゾーンからミッションをスタートし、キジバ野営地の北へ向かって子爵を救助。その後、支援ヘリでホットゾーンから離脱すれば簡単にクリアできる。キジバ野営地を通過する際は敵兵に発見されないように、警戒しながら進むこと。

◀急いで移動すれば5分程度でクリア可能。Sランクの獲得は容易だ。

POINT 1 キジバ野営地の北で子爵を救出

ターゲットである子爵は、キジバ野営地の北の小屋に囚われている。子爵の周囲にはひとりの敵兵が見張りをしているため、双眼鏡で向いている方向を確認し、背後から近づいてハンドガンやCQCなどで無力化しよう。子爵はフルトン回収してもいいが、子爵の居場所から支援ヘリを呼べるランディングゾーンは目と鼻の先ある。ランディングゾーンに支援ヘリを要請し、子爵を背負ったままホットゾーンを離脱だ。

◀支援ヘリが到着したら子爵とともに搭乗しよう。

捕虜の尋問を聞くタスクが最難関

アフリカーンス通訳を特定

通訳(アフリカーンス語)のスキルを持つ通訳兵をマーキングして、その兵士の顔が判明すると達成となる。目的の通訳兵は時間経過で移動するため、ミッション開始直後に行われる捕虜Aの尋問中にマーキングするのが手っ取り早い。

◀この通訳兵を回収すると、アフリカーンス語が理解できるようになる。

インテリジェンス・ファイルにて、捕虜4名の収容場所を特定

目的のインテリジェンス・ファイルはキジバ野営地南にある建物の中にあり、入手すると捕虜4名の位置が端末のマップに表示されるようになる。下で建物の位置を特定し、インテリジェンス・ファイルを手に入れよう。

▲インテリジェンス・ファイルのある建物の床には、穴が空いている。床下から潜入して敵の警備をやり過ごそう。

キジバ野営地に囚われている捕虜3名を回収

捕虜A、捕虜B、捕虜Cを回収すると達成できる。捕虜の位置は右のとおりで、時間経過で捕虜たちは処刑されてしまう。最初に処刑される捕虜Bを救出し、つぎに3回目の尋問場所に連行中の捕虜Aを救助。最後に捕虜Cを回収するといいだろう。

キジバ野営地の資源コンテナを回収

キジバ野営地に設置されている資源コンテナをすべて回収する。回収目的となっている資源コンテナは、北側に2個、南側に2個設置されている。資源コンテナを回収できるフルトンの開発が終了していれば、容易に達成できるだろう。

捕虜4名の尋問を全て聞いた

通訳兵が行う尋問をすべて聞くと達成できる。通訳兵は場所を変えながら合計で4回ほど捕虜たちを尋問するため、下で通訳兵の移動ルートを確認しながら先回りするといいだろう。なお、捕虜を助けると尋問が行われない可能性があるため、助けないほうが無難だ。なお、尋問中の会話を最初から最後まで必要はなく、最後の会話を聞き逃さなければ問題ない。

Mission 15 | FOOTPRINTS OF PHANTOMS

赤道のウォーカーギア

アンゴラ・ザイール国境地帯

[illegible]						[illegible]GMP	[illegible]
S	12分未満	A	13分12秒未満	B	15分未満	150000	1.2
C	30分12秒未満	D	42分24秒未満	E	1時間3分36秒未満		

ミッションタスク	
ウォーカーギアを全て排除	−
□ ディタディ村落跡に囚われている捕虜2名を回収	+5000
□ ウォーカーギアを全て回収	+5000
□ ディタディ村落跡にて「ジギタリス(ルテア)」を採取	−
□ ディタディ村落跡にてトラックを回収	−
−	−
−	−
−	−

ミッションマップ

スタッフデータ

ディタディ村落跡	
捕虜A (Pouncing Buzzard)	戦:E,研:A+,拠:C,支:D,諜:E,医:D スキル:トラップ技術
捕虜B (Killer Squirrel)	戦:D,研:A+,拠:E,支:D,諜:D,医:E スキル:運搬技術
リザルト画面	
志願兵 (Killer Stallion)	戦:B,研:D,拠:B,支:D,諜:A,医:D スキル:−

書類データ

ディタディ村落跡
[G44] 開発資料　東側の捕虜Bが囚われているテントの中

装備と準備　ウォーカーギアの破壊用にミサイルを用意

ディタディ村落跡に配備された4台のウォーカーギアの排除することが目的。ディタディ村落跡に潜入し、ウォーカーギアを回収したりC-4で破壊したりする方法もあるが、ミサイルで破壊するのが簡単。ミサイルは弾数が多いGROM-11がオススメだが、使い慣れているものなら何でもいい。なお、弾数が少ないミサイルを使う場合は、グレネードも携帯しよう。

◀部隊にスタッフが集まっていれば、GROM-11の開発は難しくない。

ミッション攻略　ディタディ村落跡の東側から侵入

ミサイルでウォーカーギアを破壊する場合は、ディタディ村落跡の東側にある岩山から狙うのがベスト。岩山の山頂へ上ったらミサイルでウォーカーギアを一掃し、ホットゾーンから離脱すればいい。岩山へ向かう際は、ランディングゾーンから東へ直進するとディタディ村落跡の正面に出てしまうので、大きく迂回して東側に回り込むこと。このように迂回することで、仮にミッションに失敗してチェックポイントから再開したとしても、移動する距離を短縮できる。

◀迂回路にマーカーを設置しておくと、迷わずに移動できる。

POINT 1　山頂からウォーカーギアを破壊

ディタディ村落跡の東側に回り込んで岩山の山頂に上ったら、まず双眼鏡でウォーカーギアの位置を確認する。ウォーカーギア4台の位置をマーキングしたら、ミサイルで1台ずつ破壊していこう。岩山の山頂ならば敵に発見される可能性は少ないが、リロードする際に後方に身を隠すとより発見されにくくなる。ミサイルの残弾が足りなくなったら、補給を要請するかグレネードでウォーカーギアを破壊するといいだろう。こうして4台すべてのウォーカーギアを破壊したら、来た道を戻って東へ離脱すればミッションクリアだ。

◀山頂へ上るときの段差は、アクションボタンで乗り越えよう。

すべてディタディ村落跡で達成可能

ディタディ村落跡に囚われている捕虜2名を回収

ディタディ村落跡に囚われている2名の捕虜を救出すれば達成できる。彼らを助けるにはディタディ村落跡に潜入する必要があるので、バディとしてD-Dogを連れていき、ウォーカーギアを回収するミッションタスクと同時に遂行するといいだろう。

ウォーカーギアを全て回収

このミッションタスクを達成するには、ディタディ村落跡に潜入して4台のウォーカーギアをフルトン回収する必要がある。ディタディ村落跡の南東側から潜入し、ウォーカーギアを回収していこう。D-Dogの装備SNEAKING（KNIFE）を開発し、見張っている敵兵を殺害していけば容易に潜入できる。なお、4台のウォーカーギアをトラックの荷台に乗せて、トラックごとミッション圏外に離脱するというクリア方法もある。

◀ウォーカーギアをトラックに乗せる際は、高所から荷台に飛び降りよう。

ディタディ村落跡にて『ジギタリス（ルテア）』を採取

ジギタリス（ルテア）は、ディタディ村落跡東の岩山の陰に隠れるように生えている。ミッション攻略で紹介したようにディタディ村落跡の東側へ移動し、岩山の周囲を回るように探してみよう。

◀ジギタリス（ルテア）は、麻酔弾や睡眠ガスなどの開発に必要になる。

◀貴重な植物なので、近くに立ち寄ったときは必ず採取しておこう。

ディタディ村落跡にてトラックを回収

回収するべきトラックは、ディタディ村落跡の西側に停車している。ミッション攻略で紹介したように迂回するのではなく、西側のランディングゾーンから東へ進んでディタディ村落跡の正面に出れば、トラックの停車位置までたどり着くのは簡単だ。

▲目的のトラックは三叉路に停車している。写真のマップと端末のマップを見比べながら、トラックを探してみよう。

Mission 16 | TRAITORS' CARAVAN

売国の車列

アンゴラ・ザイール国境地帯

S	16分未満	A	17分未満	B	18分30秒未満	170000	16
C	34分24秒未満	D	47分48秒未満	E	1時間11分42秒未満		

ミッションタスク	
護衛部隊（装甲車）を特定	
輸送トラックを特定	−
輸送トラックを回収	−
「スカルズ」を排除	※
輸送トラックの運転手を回収	+5000
インテリジェンス・ファイルにて、護衛部隊の予測経路を特定	−
輸送トラックの運転手と拠点、監視所の兵士の会話を全て聞いた	−
セロリスク・セキュリティの兵士を3名回収	−

※ 捕獲数によって変化（ひとり＝+5000、ふたり＝+15000、3人＝+30000、4人＝+50000）

ミッションマップ

スタッフデータ

リザルト画面	
志願兵 (Lonely Buffalo)	戦 C,研 A+,拠 A,支 A,諜 D,医 E
	スキル:運搬技術

書類データ

14の監視所	
インテリジェンス・ファイル	東側のテントの中
ノヴァ・ブラガ空港跡	
[UN-AAM]開発資料	管制塔2階のカウンター内

偵察と準備 スカルズ排除を狙うならミサイルを用意

このミッションは、サイファーへ送られる怪しげな積み荷をトラックごと回収するのが目的。回収するためにトラックに近づくと、荷台に潜んでいる4体のスカルズが出現する。クリアするにはスカルズを排除するか逃げ切る必要があるのだ。輸送トラック回収時にスカルズの攻撃で力尽きないよう、バトルドレスとシールドでしっかり防御を固めていくこと。スカルズの排除を狙うなら、シールドの代わりにミサイルを用意しておこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
移動ルート判明	インテリジェンス・ファイルを取得すると、護衛部隊の移動ルートが判明する
護衛部隊移動開始	一定時間が経過するか、18の監視所に近づくと、18の監視所にいる護衛部隊がノヴァ・ブラガ空港跡にいるターゲット（輸送トラック）の元へ移動を開始する
護衛車移動開始	一定時間が経過すると、ノヴァ・ブラガ空港跡の北にいる護衛車が、キジバ野営地を目指すターゲットや護衛部隊と合流すべく移動を開始する
キジバ野営地へ	ターゲットの元に護衛部隊が到着すると、キジバ野営地へ向けて移動を開始する
スカルズ出現	ターゲットに接近するとスカルズが4体出現し、周囲の兵士が傀儡兵になる
スカルズ撤退	スカルズを全滅させると一定時間後に撤退。兵士の傀儡化が解除される

ミッション攻略 ノヴァ・ブラガ空港跡へ直接向かう

ミッションが始まるとミラーから通信が入る。その内容は、まずインテリジェンス・ファイルを入手して輸送トラックを護衛する部隊の移動経路を予測し、その後をつけてトラックの位置を特定しろというもの。インテリジェンス・ファイルを入手し、護衛部隊の経路が予測できれば、護衛部隊に先手を打つことも可能だ。クリア後に再度挑戦する際などにクリアタイムの短縮を図りたい場合は、直接ノヴァ・ブラガ空港跡へ向かおう。

◀空港跡内に入るなら、マーカーAの場所から潜入するのがオススメだ。

POINT 1 スカルズを無視して圏外へ走り抜ける

ノヴァ・ブラガ空港跡に到着したら、裏口の鍵を外し、図のルートでトラックのもとへ向かおう。トラックに近づくとスカルズが出現し、周囲の敵兵が傀儡兵になるが、両者ともミッションクリアとは関係ないので相手にする必要はない。トラック前の扉の鍵を外したら、スカルズと傀儡兵を無視して強引に輸送トラックをフルトン回収してしまおう。そのあとは往路と同じルートを通って裏口から空港跡を脱出し、真っ直ぐ西へ走ってホットゾーンから離脱する。これがもっとも簡単なクリア方法だ。逃走中にスカルズから背中を撃たれるが、バトルドレスや背負ったシールドが離脱まで敵の銃弾から自身の身体をしっかりとガードしてくれる。

ミッションタスク攻略 輸送トラックに関するタスクが多い

護衛部隊（装甲車）を特定

護衛部隊の装甲車は18の監視所を出発したあと、ノヴァ・ブラガ空港跡内の輸送トラックと合流する。ルート上で待ち伏せし、見つからないよう遠くから双眼鏡で特定しよう。

輸送トラックを特定

双眼鏡やスコープなどで輸送トラックを注視し、ターゲットであることを特定すると達成できるタスク。空港跡の裏口から入ってすぐの建物の屋根に上ると、安全に輸送トラックを特定できる。

「スカルズ」を排除

スカルズを1体でも排除すれば達成できるが、まともに戦うのは危険。まずは下の写真を参考にして北側ハンガーの屋根に上ろう。ここにいれば敵の攻撃を受けず、一方的にミサイルで攻撃できるため、簡単に全滅させられる。ただし、足もとから金属塊を出す攻撃にだけは注意。爆発に当たるとほぼ即死するので、金属塊が出てきたらすぐに緊急回避2回分ほど離れよう。

スカルズ戦のポイント

- 表皮装甲を剥がすと生身が露出し、ダメージを与えられるようになる
- 装甲剥離後、時間が経過するか一定のダメージを与えると装甲を張り直す
- 表皮装甲をまとっているときはスタミナダメージが効かない
- 地面から出現する金属塊の爆発は威力が大きい
- マチェット攻撃はCQCで反撃可能

▲輸送トラックの東北東にある排水溝を潜り抜け、地上に出て左手にある青い建物が北側ハンガーだ。ここへ上ろう。

輸送トラックの運転手を回収

輸送トラックに乗り込んだ敵兵を回収すれば達成。スカルズ出現により、傀儡化して運転席から転げ落ちたところを確保しよう。トラックに乗り込むまえに回収しても達成できない点に注意。

インテリジェンス・ファイルにて、護衛部隊の予測経路を特定

以下の場所にあるインテリジェンス・ファイルを取得すれば、このミッションタスクを達成できる。ミッション開始時に表示されている黄色いマーカーをたどっていけば、自然と見つけられるはずだ。

輸送トラックの運転手と拠点／監視所の兵士の会話を全て聞いた

該当の会話は、ノヴァ・ブラガ空港跡、12の監視所、キジバ野営地の3ヵ所で発生する。護衛部隊を排除したり警戒態勢に移行されると会話が発生しない。泳がせたトラックと護衛を尾行しつつ、双眼鏡のマイクで遠くから会話を拾おう。

▲空港跡の裏口でファントムシガーを吸って護衛部隊が到着するまで時間を潰し、それから尾行を開始しよう。

ゼロリスク・セキュリティの兵士を3名回収

紺の上着を着ているのが、タスクの対象となるゼロリスク・セキュリティの兵士だ。該当する兵士は空港跡内に数人、護衛部隊の四輪駆動車に4人いるほか、輸送トラックの運転手もゼロリスク・セキュリティの兵士のひとりとなっている。

Mission 17 | RESCUE THE INTEL AGENTS

囚われた諜報員

アンゴラ・ザイール国境地帯

S	10分未満	A	10分24秒未満	B	11分未満	170000	10
C	21分48秒未満	D	31分36秒未満	E	47分24秒未満		

ミッションタスク	
☐ 野営地北の林を逃走中の諜報班スタッフを回収	−
☐ キジバ野営地に監禁されている諜報班スタッフを回収	−
☐ CFAの幹部2名を回収	+5000
☐ キジバ野営地に囚われている捕虜を回収	+5000
☐ 捜索部隊の増援4名を回収	−
☐ 輸送トラックの運転手を回収	−
−	−
−	−

ミッションマップ

START
01
キジバ野営地
16
12

スタッフデータ

キジバ野営地	
CFA幹部A (Bullet Armadillo)	戦:A,研:C,拠:C,支:C,諜:C,医:E スキル:トラブルメーカー(暴力)
CFA幹部B (Night Wallaby)	戦:A,研:D,拠:D,支:D,諜:D,医:E スキル:植物学者
捕虜 (Poison Buffalo)	戦:B,研:A+,拠:A,支:C,諜:B,医:C スキル:メタマテリアル技術

ミッション[illegible]※	
輸送トラック運転手 (Bloody Crocodile)	戦:D,研:C,拠:A,支:C,諜:C,医:B スキル:ムードメーカー

リザルト[illegible]	
志願兵 (Brutal Tree Frog)	戦:C,研:C,拠:A+,支:C,諜:C,医:C スキル:−

※一定時間が経過すると北西方向から登場。

ミッション攻略 殺害される捕虜2名を迅速に救出

ミッションの目的は、捕虜となってしまったダイヤモンド・ドッグズの諜報班スタッフ2名を救出すること。どちらの捕虜もミッション開始から一定時間が経過すると処刑されてしまうので、迅速な行動が求められる。必要な装備は、周囲の敵兵に気づかれずに無力化していくため、サプレッサー付きの麻酔銃か同じくサプレッサー付きで麻酔弾を撃てるスナイパーライフルがあれば事足りるだろう。また、捕虜を迅速に発見する必要があるため、バディは周囲の敵兵や捕虜を探知できるD-Dogを連れていくといい。

北側のランディングゾーンからミッションをスタートし、まずはキジバ野営地の北の捕虜を救出する。そのあと引き返して南へ向かい、キジバ野営地の南に囚われている捕虜を救出して離脱するのが理想的だ。

POINT 1 キジバ野営地の北の林に潜入

キジバ野営地の北側にある林には、北側のランディングゾーンから南下すればすぐにたどり着く。D-Dogのマーキングを目印に林に潜入し、フルトンで捕虜を回収しよう。なお、捕虜の近くにある通信機を手に入れると捕虜の予測位置が更新されるが、ミッションをクリアするだけなら拾う必要はない。

◀林には捕虜を捜索する敵兵士が多数いる。慎重に行動しよう。

POINT 2 キジバ野営地の南でふたり目の捕虜を救出

キジバ野営地北の林でひとり目の捕虜を救出したらキジバ野営地の南へ向かい、ふたり目の捕虜を救出しよう。D-Dogのマーキングを頼りに捜索すれば簡単に発見できるが、この捕虜は負傷の影響でフルトン回収できないので支援ヘリを要請する必要がある。最寄りのランディングゾーンに支援ヘリを要請し、捕虜とともにホットゾーンから離脱しよう。

◀捕虜は地下壕に囚われている。この坂道から捕虜に近づこう。

ミッションタスク攻略 注意すべきは増援4名を回収するタスク

CFAの幹部2名を回収

回収すべきCFAの幹部2名は、キジバ野営地の北部にいる。初期位置は下のとおりだが、時間経過で移動することに注意。どちらも黒の目出し帽を被っているので、これを目安に捜索しよう。

キジバ野営地に囚われている捕虜を回収

キジバ野営地の北部に囚われている捕虜Aを回収すれば、このミッションタスクを達成できる。バディとしてD-Dogを連れていくか、下のマップを見ながら捜索すれば容易に回収できるだろう。

▲捕虜Aは貴重なスキル、メタマテリアル技術を持っている。新たな装備を開発するには欠かせない存在だ。

捜索部隊の増援4名を回収

回収すべき捜索部隊の増援4名は01の監視所に待機しており、ミッション開始後にキジバ野営地北の林にいる捕虜の捜索に加わる。増援たちの移動ルートは下のとおりで、最初に3名の増援が先行し、残り1名の増援が遅れて捜索に加わる。また、先行する3名の増援はAの地点で1名が残り、2名のみ林の中に入っていく。すでに林を捜索している敵兵士たちに合流されると見分けがつかなくなるため、北側のランディングゾーンに降下したらAの地点に直行し、増援4名をマーキングしておこう。

輸送トラックの運転手を回収

輸送トラックとその運転手は、最初はミッション圏外にいるのだが、ミッション開始直後に北側からミッション圏内に入ったあと、01の監視所にしばらく停車する。このスキに運転手を回収してしまおう。北側のランディングゾーンからミッションを開始し、01の監視所で待ち伏せするのがオススメだ。

▲輸送トラックとその運転手は、時間が経過すると01の監視所から移動する。迅速に行動して回収すること。

Mission 18 | BLOOD RUNS DEEP

ダイアモンドの虜

評価時間目安						[illegible]	[illegible]
S	15分未満	A	30分未満	B	49分未満	170000	15
C	2時間5分24秒未満	D	2時間44分48秒未満	E	4時間7分12秒未満		

ミッションタスク	
□ 元反政府側民族(ムベレ)の兵士を排除	-
□ クンゲンガ採掘場に捕らわれている捕虜5名を排除	-
□ 少年捕虜を回収	-
□ 元反政府側民族(ムベレ)の兵士を回収	+5000
□ 敵に脱走を気づかれずに、少年捕虜5名を回収してクリア	+5000
□ 戦闘ヘリを排除	-
□ クンゲンガ採掘場 北東監視所および南西監視所の周辺にて、狙撃兵を計5名回収	-
□ 装甲車を3輌回収	-

ミッションマップ

バンベベ農園 空 記
START
03
02
04
START
07
クンゲンガ採掘場 空 記
05
09
13

スタッフデータ

バンベベ農園	
ターゲット (Sunny Buzzard)	戦:A,研:C,拠:D,支:B,諜:B,医:C
	スキル:—

リザルト画面	
志願兵 (Green Sturgeon)	戦:C,研:B,拠:A,支:A+,諜:D,医:C
	スキル:—

書類データ

バンベベ農園	
[URAGAN-5] 開発資料	中央のテントの中

装備と準備 夜間の潜入を推奨

政府側民族に囚われた反政府側民族の兵士6人を、口封じのために排除するのが目的のミッション。ターゲットはパンペベ農園にひとり、クンゲンガ採掘場に5人いる。広域に渡る作戦地域を迅速に移動できるよう、四輪駆動車を手配しておきたい。ミッションを開始する時間は夜間を推奨。農園のターゲットが排除しやすい位置に来るうえ、採掘場の警備が薄くなるからだ。用意したい武器はサプレッサー付きの殺傷スナイパーライフルとC-4。前者は採掘場の制圧に、後者は対空レーダーの破壊にそれぞれ役立つ。

▲このミッションでは非殺傷にこだわると難度が上がる。M2000-Dなどの殺傷系スナイパーライフルを装備していこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
少年兵との邂逅	クンゲンガ採掘場の牢屋に近づくと、クンゲンガ採掘場の排除対象が5人の少年兵だということが判明する
脱走発覚	少年兵を連れて川を下っていると、脱走が発覚して追っ手が来る。ただしクンゲンガ採掘場を制圧している場合はこのイベントは発生しない

ミッション攻略 まずは農園を裏口から攻めよう

パンペベ農園とクンゲンガ採掘場のターゲットはどちらから排除してもいいが、まずは降下地点に近い農園に向かうのが効率的だ。パンペベ農園のターゲットは裏口に近い位置にいるので右図のように山道を通り、裏口へ回ろう。クリアタイムをより短縮したいなら、農園の裏口近くで陸上からミッションを受領し、近くにあるスタート地点から開始するといい。

◀夜の山道で迷わないよう、マーカーを設置しながら進んでいこう。

POINT 1 農園のターゲットを排除する

パンペベ農園の裏口に向かう際に注意したいのは、敵の警戒レベルに応じて地雷が設置される可能性があることだ。車輌の運転中に地雷に接触すると大幅にタイムをロスしてしまうので確実に回避しよう。

パンペベ農園のターゲットは、夜になると裏口右手のフェンスのすぐ向こう側に移動する。崖の上から双眼鏡やスコープで園内を観察し、特定できたらスナイパーライフルで殺害しよう。フルトン回収したいなら、麻酔弾を使うか、ターゲットが後ろを向いた瞬間にフェンスを乗り越えて無力化すればいい。

▲白いシャツを着て黒いベレー帽を被っているのがターゲットだ。ヘッドショットを決めて速やかに無力化しよう。

POINT2 採掘場をスナイパーライフルで制圧する

つぎの目的地であるクンゲンガ採掘場には、送り状を入手しているならダンボール配送で移動するのが早い。送り状がなければ2ヵ所の監視所を迂回しながら四輪駆動車で向かうのだが、採掘場の直前に地雷が設置されている可能性があるため、引っかからないよう注意しよう。採掘場に着いたら、まずは敵兵をせん滅する。遠くの敵はスナイパーライフル、近くの敵はハンドガンなどで無力化し、サプレッサーが壊れたら補給を受けるといいだろう。ここで採掘場を完全に制圧しておけば、このあとの進行がラクになる。

▲スナイパーライフルの弾丸は貫通力が高い。敵兵が木の板やトタン板などに隠れていても、お構いなしに殺害できる。

POINT3 対空レーダーを破壊して付近のランディングゾーンを使用可能にする

採掘場内にある洞窟を進んでいくと、牢屋に到達する。そこで採掘場のターゲットは5人の子どもだということが判明。彼らをランディングゾーンまで連れていき、ヘリで回収するよう目的が変更される。指定されたランディングゾーンは川の下流にあるが、途中には無数の敵兵と上空を哨戒する戦闘ヘリがおり、子どもたちを守りながらこの中を進むのは容易ではない。そこで採掘場内にある対空レーダーを破壊し、洞窟前のランディングゾーンを使用可能にしよう。こうすることで、子どもたちの回収が簡単に行えるようになる。

▲対空レーダーはこの位置にある。C-4を仕掛けたら、爆発に巻き込まれないよう物陰に隠れてから起爆しよう。

POINT4 子どもをヘリに乗せて離脱する

5人の子どものうちミッションクリアする際に救出する必要があるのはひとりだけで、残りの4人は置いていってもいい。全員を救出する場合は上空のヘリを撃墜し、麻酔銃で子どもたちを眠らせてひとりずつヘリへ運ぼう。なお、ワームホール回収装置と小児用フルトンが開発できていれば、洞窟内で子どもたちを回収できるのでミッションクリアまでの時間を大幅に短縮でき、高いスコアを獲得しやすくなる。

◀子どもたちを回収したあとは、コンテナに乗って離脱してもいい。

FILE 07 子どもは車輌で回収できる

子どもたちはヘリに乗せて回収する方法のほかに、四輪駆動車やトラックに乗せてフルトン回収することもできる。この場合、フルトン回収装置の子どもを回収できる追加機能を開発していなくても、車輌を回収できる追加機能さえ開発していればOK。四輪駆動車やトラックを保有しているなら子どもたちの近くに呼び、それを利用して回収しよう。

◀子どもが勝手に川の方へ進まないよう、[illegible]じておこう。

ミッションタスク攻略 狙撃兵と装甲車の回収タスクを達成したら空中司令室へ帰投

元反政府側民族（ムベレ）の兵士を回収

バンペベ農園のターゲットを無力化したのち、フルトンなどで回収すると達成できる。無力化する方法はPOINT1の攻略を参考にしてほしい。無力化に成功したら、敵兵に気づかれないように周囲30mに敵兵がいない場所まで運んでからフルトン回収しよう。裏口から入ってくる装甲車にも要注意だ。

▲ターゲットの近くにはダイアモンド原石（S）もある。ターゲット回収のついでにこれもいただいておこう。

敵に脱走を気づかれずに、少年捕虜5名を回収してクリア

子ども5人を回収した際に、敵に気づかれていなければ達成できる。達成する方法はふたつあり、ひとつは採掘場を制圧しておくこと。もうひとつは小児用フルトンとワームホール回収装置を用いて、洞窟内で5人の子どもをフルトン回収することだ。ちなみに脱走がバレていると、川を下っている途中で捜索隊が追いかけてきて、下流のランディングゾーンから子どもを回収するのがより一層困難になる。

戦闘ヘリを排除

上空を飛ぶ戦闘ヘリに対しては、弾速の速い無反動砲か、ロックオンすればほぼ必中の誘導ミサイルが効果的だ。スナイパーライフルで採掘場を制圧したあと、これらのミサイルを支援補給で投下してもらい、プライマリウェポンの変更を行おう。

▲誘導ミサイルのロックオン距離は意外と短い。監視塔の上などの高所に上り、ヘリとの距離を詰めよう

クンゲンガ採掘場 北東監視所および南西監視所の周辺にて、狙撃兵を計5名回収

このタスクの対象となる狙撃兵は、13の監視所の南東にふたり、02の監視所の南東に3人いる。ミッションのターゲットとは関係ない場所にいるので、ミッションタスクを達成したらいったんACCへ戻り、再度ミッションを受け直そう。

装甲車を3輌回収

このミッションの最中にだけ出現する3輌の装甲車をすべてフルトン回収すると達成できる。それぞれの移動ルートは以下のとおりだ。狙撃兵を回収するミッションタスクと同様に、3輌の装甲車はメインターゲットとは関係のない場所にいるため、このタスクを達成しつつミッションをクリアするとクリアタイムの関係で高得点は望めない。達成したらいったんACCに戻ってミッションを受け直すのがいいだろう。

Mission 19 | ON THE TRAIL

ロング・トレイル

S	[illegible]	A	[illegible]	B	[illegible]	170000	[illegible]
C	[illegible]36秒未満	D	35分12秒未満	E	52分48秒未満		

ミッションタスク	
[illegible]	
PFコマンダー「少佐」を特定	
[illegible]	
PFコマンダー「少佐」を回収	+5000
PFコマンダー「少佐」の部下を回収	[illegible]
蛇の口駐屯地 北東監視所に囚われている捕虜を回収	
PFコマンダー「少佐」とその部下の会話を聞いた	

アンゴラ・ザイール国境地帯

ミッションマップ

ティタティ村落跡
START
START
13
14
15
16
18
19

スタッフデータ

15の監視所	
尾行対象 (Panzer Mongoose)	戦 B 研 A 拠 E 支 D 諜 B 医 D
	スキル カンスミス(アサルトライフル)
16の監視所の北東	
少佐 (Mad Centipede)	戦:A+,研:D,拠:B,支:B,諜:A++,医:C
	スキル:—

16の監視所	
捕虜 (Raving Harrier)	戦 D 研 A+ 拠 A+ 支 C 諜 D 医 B
	スキル ミサイル誘導技術
リザルト画面	
志願兵 (Bastard Harrier)	戦 A 研 B 拠 C 支 C 諜 D 医 A+
	スキル —

書類データ

15の監視所	
JSANDO RGL-220 開発資料	南側の[illegible]ト[illegible]中

概要と準備 PFコマンダー『少佐』を排除せよ

核兵器ビジネスの噂を流すPFコマンダー「少佐」を排除するのが目的のミッション。少佐の居場所は、15の監視所から出発する少佐の部下を尾行すれば突き止められる。少佐は危険を察知するとヘリに乗り込み、ミッション圏外へ逃げてしまう用心深い人物だ。敵に発見されないよう、隠密行動に適したスニーキングスーツを装備し、索敵能力に優れたD-Dogを連れていくといいだろう。ただし、痕跡ゼロを達成してハイスコアを目指すなら、馬糞で四輪駆動車をスリップさせられるD-Horseを連れていく必要がある。

▲少佐の周囲には7人の護衛がいる。彼らをまとめて無力化できるようダンボールとデコイを持っていきたい。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
少佐逃亡	敵が戦闘態勢に移行する、あるいは尾行対象を排除すると、異変を察知した少佐が13の監視所からヘリに乗ってミッション領域の外へ逃亡。取り逃がすとミッション失敗となる

ミッション攻略 尾行せず少佐の元へ直接向かおう

少佐は必ず特定のポイントにいるため、場所さえ知っていれば、わざわざ見つかるリスクを負ってまで部下を尾行する必要はない。少佐の元へ直行し、排除すれば簡単かつ短時間でミッションをクリアできてしまう。ただし、7人の護衛を連れている少佐を、敵兵に気づかれずに排除するのはかなり難しい。自信がなければ、下図のように、少佐の居場所の近くにある13の監視所に寄り道することでチェックポイントを通過しておこう。そうすれば敵兵に気づかれても少佐と交戦する直前からリスタートすることができる。

▲少佐は写真のマーカーA付近にいる。ここを目指し、上空のヘリに見つからないように注意しながら上り坂を進んで行こう。

POINT 1 少佐を排除し、ミッション圏外へ離脱

少佐と7人の護衛を無力化する方法はいくつかあるが、もっとも簡単なのは最大まで溜めたスタンアームでの攻撃だ。全員を射程内に捉えて電撃を放てば一撃でケリがつく。グレード4のスタンアームがなければ、スモークグレネードからのCQCや敵兵をまとめて引きつける作戦（→220ページ）で無力化しよう。非殺傷にこだわらなければ、遠距離からのミサイルやスナイパーライフルも有効だ。痕跡ゼロ狙いなら、13の監視所へ通じる道に馬糞を出し、部下との会話が終わって四輪駆動車で移動するところをスリップさせよう。

▲馬糞で立ち往生しているところを真後ろからしゃがみ歩きで近づけば、気づかれずに少佐一行をフルトン回収できる。

ミッションタスク攻略 少佐のいる場所で待ち伏せすればまとめて達成可能

PFコマンダー「少佐」の部下を特定

少佐の部下は、四輪駆動車に乗って15の監視所を出発したあと、19、16の監視所を経由して少佐の元へ向かう。15の監視所を出発するときに双眼鏡を使って特定すると簡単だ。

PFコマンダー「少佐」を特定

双眼鏡やスコープなどで少佐の姿を間近で確認すると達成できる。ミッションが始まったら少佐の元へ直行し、部下の到着を待って上項のミッションタスクといっしょに達成するといい。

PFコマンダー「少佐」を回収

少佐を無力化したあとフルトンなどで回収すれば達成。スタンアーム最大溜め、スモークグレネードからの連続CQC、下記の敵兵を引きつける戦法など、いろいろな方法で少佐一行の無力化を試してみよう。

PFコマンダー「少佐」の部下を回収

尾行対象である少佐の部下を回収すれば達成可能。達成時に5000点入る。彼が乗った四輪駆動車を馬糞やスモークグレネードなどで足止めし、そのスキに四輪駆動車ごとフルトン回収するといい。

蛇の口駐屯地 北東監視所に囚われている捕虜を回収

タスク達成に必要な捕虜は以下の場所に囚われている。ミサイル誘導技術のスキルを持っており、誘導ミサイルや支援ヘリ用ミサイルの開発に大きく貢献してくれるので、ぜひ助けよう。

捕虜の位置

PFコマンダー「少佐」とその部下の会話を聞いた

部下が少佐の元へ到着すると発生するふたりの会話の、最後の字幕が表示されれば達成できる。少佐がいる場所で部下が到着するまで待って、物陰から双眼鏡のマイクで会話を拾うのが安全だ。

FILE 08

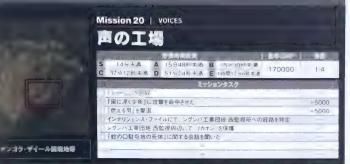
敵兵をまとめて引きつけて一網打尽にする方法

少佐一行のような敵集団をまとめて無力化したい場合は、ポスターとD-Dogの「吠えろ」で敵をデコイの上に誘き寄せて、デコイ展開時の衝撃で気絶させるテクニックが有効。その効果は、吠えた音が届く半径65m以内の敵兵を一網打尽にできるほど強力だ。ただし、ダンボールを真横や背後から見られるとバレてしまうので、死角に回り込まれない地形や敵配置でのみ行おう。

敵兵を集めるための手順

デコイを2mほど前方に設置し、女性モデル(縦型)のポスターを貼ったダンボールを着て立ち上がる

敵兵がポスターの存在に気づくよう、D-Dogに吠えさせて敵兵の注意を引き、デコイの上に敵を集める

周囲の敵兵が全員集まったら、デコイを展開。展開時の衝撃で敵兵を一網打尽にする

Mission 20 | VOICES

声の工場

S	14分未満	A	15分48秒未満	B	[illegible]秒未満	170000	14
C	37分12秒未満	D	51分24秒未満	E	1時間[illegible]未満		

ミッションタスク	
[illegible]	
「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた	+5000
「燃える男」を撃退	+5000
インテリジェンス・ファイルにて、ングンバ工業団地 西監視所への経路を特定	
ングンバ工業団地 西監視[illegible]にて [illegible]カオン[illegible]を保護	
「蛇の口駐屯地の死体」に関する会話を聞いた	

ミッションマップ

START
16
17
20
21
蛇の口駐屯地
ングンバ工業団地

スタッフデータ

	リザルト画面
志願兵A (Scowling Wallaby)	戦:A+,研:C,拠:B,支:A,諜:C,医:D
	スキル -
志願兵B (Green Tree Frog)	戦:A+,研:C,拠:C,支:B,諜:A,医:D
	スキル -

概要と準備 少年シャバニに会いに行く

少年グループのリーダー、シャバニを救出するのが目的。彼が囚われているングンバ工業団地では燃える男との戦闘が待ち受けるものの、それまでは蛇の口駐屯地やいくつかの監視所を経て、ングンバ工業団地を目指す潜入ミッションとなっている。スニーキングスーツやD-Dogといった、潜入に適した装備やバディを選択し、四輪駆動車を手配しておこう。武器でオススメなのはエアショック弾のショットガン。燃える男の撃退に使えるほか、サプレッサーを付ければ道中の敵兵を殺害せずに無力化するのにも役立つからだ。

▲ミッションに慣れるまでは四輪駆動車とD-Dogを　慣れてきたらD-Walkerを手配し、夜に出撃するといい。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
燃える男出現	ングンバ工業団地でシャバニを発見すると、燃える男が出現する
トンネル崩壊	燃える男を撃退せずにトンネルを通り抜けようとすると、燃える男の攻撃でトンネルを破壊され、陸路での脱出が不可能になる

ミッション攻略 蛇の口駐屯地を避けてングンバ工業団地へ

目的地であるングンバ工業団地までのルートは右図のとおり。ミッションクリアのみを優先する場合は、蛇の口駐屯地の北東にある抜け道を通って、蛇の口駐屯地を避けること。これでクリアタイムの大幅な短縮が図れる。抜け道から先は悪路になっているので、ここからは先は四輪駆動車を乗り捨てて、徒歩で進もう。

抜け道を出たところには20の監視所、POINT1の直前には17の監視所があるが、見張りは少ない。20の監視所は左へ、17の監視所は右へ沿って進めば、見張りを無力化するまでもなく通過できる。

POINT 1 川を渡ってショートカット

20の監視所から先は、濃い霧の中、川を渡っていくことになる。川に差し掛かると、橋が壊れていて谷を下るしかないという通信がミラーから入るが、下図のように向こう岸へ渡ることもできる。このルートであれば、川の途中にある17の監視所の敵兵をほとんどやり過ごすことが可能だ。ただし、抜け道の途中にいるリカオンと、抜け道の終わりにいる敵兵にだけは注意しよう。風化したトンネルを通過すると、いよいよシャバニが囚われているングンバ工業団地に到着する。なお、工業団地内に敵兵は存在しない。

▲17の監視所周辺には、ダイアモンド原石がいくつか落ちている。拾ってGMPの足しにしよう。

POINT2 燃える男をダウンさせ、ヘリで圏外へ離脱

シャバニを見つけると燃える男との戦いに突入する。屋外のランディングゾーンからヘリに乗って離脱すればクリアなのだが、そのままでは燃える男にヘリを撃墜されてしまうため、燃える男をダウンさせたスキにヘリに乗ろう。この際、ヘリの開発を進めておき、到着時間を短くしておくと離脱しやすくなる。なお、グレード4以上の水鉄砲なら、絶え間なく水を浴びせることでダウンさせることも可能だ。また、攻撃で構えているところに水を浴びせると攻撃を中断させられる（※）。

燃える男戦でのポイント

- 火の玉や火の柱を繰り出して攻撃してくる
- 近距離で繰り出す掴み攻撃を受けると即ゲームオーバー
- 爆発系の武器や一定量の銃弾を受けると、溜め攻撃で反撃してくる
- 水や雷に弱い

燃える男を足止めする方法

鉄骨の崩落に巻き込む

崩壊する鉄骨の下敷きにすれば、燃える男を足止めできる。工場脇の鉄骨は、付近の白いタンクの爆発で破壊可能。

給水塔を破壊する

爆発系の武器か燃える男の攻撃などで破壊可能。噴出する水には燃える男をダウンさせる効果がある。

水道施設を破壊する

銃撃などで破壊すると、噴出する水で足止めが可能。屋内と屋外にそれぞれ数ヵ所設置されている。

※：燃える男が構えたときに水鉄砲を撃ち込むことで攻撃をキャンセルできるので、その隙を利用してできる限り追撃を加えるのがコツ。ACCELERAMINを服用しリフレックス・モードを発動させれば、より多くの追撃を加えることができる。

POINT3 燃える男を完全に撃退する

以下の方法を用いれば、燃える男を完全に撃退することも可能だ。風化したトンネルを壊されずに陸路で素早く圏外へ離脱できるうえ、撃退ボーナスも入るので、ヘリでの離脱より高得点が狙える。なお、痕跡ゼロを目指すなら、給水塔付近で燃える男の攻撃を誘い、給水塔を破壊させよう。燃える男は水を浴びてダウンするので、ワームホール回収装置で回収するといい。

◀燃える男を回収すれば、撃退しつつ痕跡ゼロを達成できる。

燃える男の撃退方法

貯水池に落とす

燃える男を貯水池の縁に誘い込み、回り込んでショットガン。HAND OF JEHUTYなら貯水池内に引き寄せることも可能。

崖から落とす

燃える男を崖の近くに誘導し、四輪駆動車で体当たり。いっしょに落ちないよう、直前で車から飛び降りよう。

スタンアームで雷を落とす

グレード4のSTUN ARMでエネルギーを最大まで溜めて雷を落とすと、一撃で撃退可能。ただし、溜めている間は隙が大きい。

雨が降るまで粘る

一定時間が経つと雨が降ってきて、燃える男を撃退できる。支援要請で即座に雨を降らしてもいい。

フルトン回収する

ダウンした燃える男をフルトン回収する。ワームホール回収装置なら、宙に浮く少年に邪魔されずに済む。

ミッションタスク攻略 宙に浮く少年を出現させて攻撃を当てよう

「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた

宙に浮く少年に攻撃を当てるには、彼に向けて銃火器による攻撃を20回放つか、もしくは宙に浮く少年の頭上に補給物資を落とせばいい。前者の方法の場合、まずは給水塔や水道施設を破壊し、噴出する水で燃える男をダウンさせ、上空に少年を出現させる。このときにマシンガンやサブマシンガンで撃ちまくるのだ。後者の方法は一撃で達成できるものの、成功させるにはコツが要る。以下の連続写真を参考にして挑戦してみるといいだろう。

宙に浮く少年の特徴

- 燃える男の頭上におり、普段は姿を消しているが、暗視ゴーグルで確認可能
- 燃える男がダウンするか、ワープすると姿を現す
- 宙に浮く少年に攻撃を当てると、燃える男の動きが止まる
- 燃える男をフルトン回収しようとすると、攻撃はしてこないが気球を割ってしまう

補給物資を当てる方法

燃える男を屋外にある給水塔の近くに誘導してダウンさせる。給水塔を燃える男の攻撃などで破壊しよう。

宙に浮く少年が出現したら、すぐに密着してその座標へ支援要請する。運がよければ補給物資が直撃する。

「燃える男」を撃退

燃える男を完全に撃退するとこのミッションタスクを達成できる。撃退方法は223ページを参照。天候を雨に変えてもらったり、エアショック弾を撃ち出せるショットガンで貯水池に落とすのが比較的簡単だが、痕跡ゼロを狙うならワームホール回収装置を利用しよう。

インテリジェンス・ファイルにて、ングンバ工業団地 西監視所への経路を特定

該当するインテリジェンス・ファイルは、20の監視所のテント内にある。具体的な場所は以下の写真を参照。周囲に敵兵がいるので、スモークグレネードを投げ込み、裏口からテントに入ると見つかりにくい。

ングンバ工業団地 西監視周辺にて「リカオン」を保護

エアショック弾のショットガンで攻撃するか、飛びついてきたリカオンを振りほどくなどして気絶させ、フルトン回収すれば達成できる。振りほどけないと即死するため、飛びつかれたらR2ボタンを押して退けるか、左スティックと△ボタンを操作して振りほどこう。

「蛇の口駐屯地の死体」に関する会話を聞いた

蛇の口駐屯地からトラックに乗ってングンバ工業団地に向かう敵兵を尾行し、トンネル前で発生する会話の最初の字幕を見れば達成できる。警戒態勢に入られると会話が聞けないため、隠密行動を徹底すること。

▲現場へ先回りしてファントムシガーで時間を潰しても、会話を聞けないことが多い。尾行して確実に達成しよう

概要と準備 ノヴァ・ブラガ空港跡にいるCFA幹部を排除する

このミッションは、ノヴァ・ブラガ空港跡に駐留しているCFA幹部1名を排除するのが目的となっている。特定のひとりを排除するのにもっとも有効な武器はスナイパーライフルで、このミッションも例外ではない。スナイパーライフルのなかでもとくにオススメなのは、有効射程と集弾性能に優れ、サプレッサーが付いているグレード4以上のM2000-D。8倍率のスコープがあればターゲットを狙撃しやすい。

◀バディには、機動力があるD-Walkerを選択する。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
空港跡視察	ミッション開始から一定時間が経過すると、武器商人を乗せたヘリが空港跡へ着陸。ターゲットのCFA幹部とともに、空港跡内を視察する。視察中はヘリが上空を哨戒する
視察中断	ヘリ到着前に警戒態勢に移行すると、武器商人を乗せたヘリが圏外へ向かう
ターゲット逃走	戦闘体勢へ移行すると、ターゲットが陸路で基地を離脱。圏外へ出られるとゲームオーバー
視察終了	視察が終わるとヘリが着陸し、CFA幹部と武器商人を乗せて圏外へ向けて飛び立つ。圏外へ出られるとゲームオーバー

ミッション攻略 空港跡の裏口にある狙撃地点へ向かおう

CFAの拠点となってるノヴァ・ブラガ空港跡には無数の敵兵がいる。ここを正面から攻めるのは得策ではない。右図のように空港跡の裏口へ回り、そこからターゲットを狙撃で排除するのがベストだ。ただし、ヘリで視察にやってくる武器商人が空港跡に到着すると、ターゲットは物陰へ移動してしまう。D-Walkerに乗って、なるべく早く写真の狙撃地点まで移動しよう。

▲このあたりが狙撃地点。ヘリが到着してしまったら、裏口から入ってすぐの建物の屋根の上から狙撃だ。

POINT 1 スナイパーライフルでCFA幹部を狙撃する

ターゲットの居場所は管制塔の2階だ。まずは狙撃地点から双眼鏡の最大望遠で観察し、ターゲットを特定。それからペンタゼミンを使って手ぶれを抑え、立ち上がった状態のまま狙撃してヘッドショットを決めよう。ターゲット排除後はD-Walkerを西へ走らせ、ホットゾーンを離脱。この方法なら、わずか1発の銃弾で3分かからずにSランクを達成できる。

◀夜間だと室内照明でターゲットを識別しやすく、狙撃しやすい。

武器業者を特定

警戒態勢へ移行されずに一定時間が経過すると、ヘリが到着。ヘリから降りてくるスーツ姿の男が武器業者だ。双眼鏡やスコープなどでその姿を間近に捉えればタスクを達成できる。

CFA幹部を特定

ターゲットであるCFA幹部を、双眼鏡やスコープなどを使って特定すると達成できる。ターゲットを排除する際に狙いをつければ、このミッションタスクも半ば自動的に達成することが可能だ。

CFA幹部を回収

CFA幹部をフルトンなどで回収すれば達成できる。CFA幹部は無数の敵兵に守られているが、時間が経つと、武器業者とふたりきりで空港跡内を視察する。このときが回収のチャンスだ。

▲南側ハンガーの物陰に潜伏し、CFA幹部と武器商人に背後から連続CQCを決めると、簡単に回収できる。

武器業者を回収

このミッションタスクは、武器業者をフルトンなどで回収すれば達成できる。上項で述べたように、CFA幹部とふたりで空港跡を視察しているところを回収するのがもっとも安全かつ確実だ。

▲管制塔3階の土嚢の陰に潜伏しておき、会話と視察が終わってヘリに乗り込む寸前でふたりの身柄を確保してもいい。

武器業者とCFA幹部の会話を全て聞いた

管制塔2階、南側ハンガー、北側ハンガー、管制塔2階の4ヵ所で発生する、武器業者とCFA幹部の会話の字幕を最後まで見ればこのタスクを達成できる。写真の位置から匍匐状態で双眼鏡を覗き、マイクを使って遠距離から会話を拾おう。

▲裏口から入ってすぐの建物の上が絶好の盗聴ポイント。ここから一歩も動かずにすべての会話を双眼鏡で拾える。

戦闘ヘリの運ぶ開発資料を入手

戦闘ヘリを撃墜すると、墜落現場近くに開発資料が出現。これを入手すると達成できる。上空でヘリを撃墜すると開発資料を探すのが大変だ。武器業者が乗り降りする際の低空ホバリング時にC-4で爆破し、その場に開発資料を出現させよう。

◀この開発資料は、新たなサブマシンガンを開発するために必要になる。

ノヴァ・ブラガ空港跡格納庫内の資源コンテナを回収

南側ハンガー内にある3つの資源コンテナを全部回収すると達成できる。コンテナの上には屋根があるため、普通のフルトン回収装置では回収不可能だ。ワームホール回収装置開発後に改めて挑戦しよう。

マザーベース

Mission 22 | RETAKE THE PLATFORM

プラットフォーム奪還

評価時間目安						基本GMP	難度
S	－	A	－	B	－	190000	10
C	－	D	－	E	－		

ミッションタスク		
敵指揮官を排除		－
	－	－
	－	－
	－	－
	－	－
	－	－
	－	－
	－	－

スタッフデータ

	第1甲板
ターゲット (Mosquito)	戦:A++,研:D,拠:D,支:A,諜:A+,医:C
	スキル:ビッグマウス

FILE 09

十字勲章を量産して研究開発班を鍛える

このミッション開始時に研究開発班スタッフが捕虜として囚われるが、生還した者は十字勲章が授与されて能力が上がる。勲章を得たスタッフを、ふたたび捕虜にならないよう診療所に避難させつつ何度もクリアすれば、全員に勲章を授与することも可能だ。研究開発班レベルが伸び悩んできたら、この方法を試そう。

◀健康なスタッフでも、無理矢理診療所に隔離することが可能だ。

概要と準備 武装勢力の指揮官を排除する

このミッションの目的は、マザーベースの研究開発プラットフォームを占拠した敵PFの指揮官を排除すること。研究開発プラットフォームの甲板数を増設しているほどマップが広がって敵兵が増えるうえ、バディの同行や支援補給の要請、さらにはコンティニューも不可という非常に難度が高いミッションだ。しかも、敵兵に見つかってしまうと、囚われた研究開発班スタッフが殺害されてしまう危険すらある。犠牲を出さずに目的を完遂するため、8倍率のスコープとサプレッサーを付けた実弾のスナイパーライフルを用意しておこう。

▲捕虜はマーカーAの位置に3名おり、研究開発プラットフォームが第3段階以上の場合はマーカーB位置にも3名配置される。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
捕虜殺害	ミッション開始時に研究開発班スタッフが3名ないし6名捕虜になる。戦闘態勢から警戒態勢に移行した際に、捕虜が殺害されることがあるほか、ミッション失敗で捕虜がリストから削除される
投降勧告	敵兵が残っている状態でターゲットを排除すると、ミラーの投降勧告により残りの敵兵がホールドアップ状態になる

ミッション攻略 スナイパーライフルで司令官を狙撃

普通に攻略しようとすると非常に難度が高いミッションだが、じつは簡単な攻略法がある。それは、スナイパーライフルで指揮官を狙撃して排除するという方法だ。指揮官は第1甲板の頂上にいるのだが、幸いなことに警戒態勢になっていなければ遮蔽物が少ない見通しがいい場所を巡回する。そこを狙撃してヘッドショットを決めるのだ。ミッションが始まったら左下の写真の場所に移動し、獲物が来るのを匍匐状態で待とう。

▲最初の階段を上がってすぐのところにある機銃の陰が絶好の狙撃地点。周りの敵兵は上空のヘリに気を取られて気づかない。

POINT 1 第1甲板にいる指揮官を狙撃

遮蔽物がない場所に指揮官が来たら、あとはスナイパーライフルでヘッドショットを決めて一撃で葬るのみ。研究開発プラットフォームの甲板数が多い場合は、スナイパーライフルの有効射程を超えた超遠距離狙撃を行わなければならない可能性もある。その場合は、弾丸の落下を計算に入れ、指揮官の頭より少し上を狙って撃とう。なお、「非殺傷」や「完全ステルス非殺傷」を達成して少しでもミッションクリア時のスコアを伸ばしたいなら、頭以外の部位を撃って瀕死状態にすること。あとは倒れた指揮官が出血死するまで放置すればいい。

▲研究開発プラットフォームが第4段階まで発展している場合、写真の付近をスコープで見ると指揮官を捕捉できる。

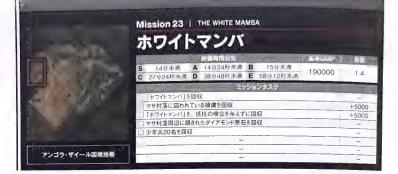
Mission 23 | THE WHITE MAMBA

ホワイトマンバ

評価時間目安						[illegible]	[illegible]
S	14分未満	A	14分24秒未満	B	15分未満	190000	14
C	27分24秒未満	D	38分48秒未満	E	58分12秒未満		

ミッションタスク	
「ホワイトマンバ」を回収	–
□ マサ村落に囚われている捕虜を回収	+5000
□ 「ホワイトマンバ」を、抵抗の機会を与えずに回収	+5000
□ マサ村落周辺に隠されたダイアモンド原石を回収	–
□ 少年兵20名を回収	–
–	–
–	–
–	–

ミッションマップ

START

スタッフデータ

マサ村落	
捕虜 (Pouncing Harrier)	戦:A++,研:B,拠:D,支:D,諜:C,医:E スキル:ガンマン

書類データ

マサ村落	
救急救助マニュアル	廃船の南東にある家の中

少年兵を殺害すると即ゲームオーバー

近隣の村で掠奪をくり返す少年兵グループのリーダーを回収するのが目的。ホワイトマンバと呼ばれるリーダーを含め、このミッションに登場する敵兵はすべて少年兵で、ひとりでも殺害すると即ゲームオーバーだ。敵兵に見つからないことが何よりも優先されるので、隠密性が高いスニーキングスーツを装備し、D-Dogを同行した状態で警備が手薄な夜間に潜入しよう。戦闘に備えて麻酔銃やエアショック弾のショットガン、麻酔弾のスナイパーライフル、スモークグレネードなどの非殺傷武器も持っていきたい。

▲麻酔スナイパーライフルは少年兵の無力化に絶大な威力を発揮。ぜひサプレッサーを取り付けて持っていこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
イーライとの決闘	船の2階に足を踏み入れると、イーライとの戦闘が開始される
支援ヘリ到着	イーライを無力化すると、マサ村落のランディングゾーンに回収用の支援ヘリが到着する

ミッション攻略 マサ村落を目指して南下する

ターゲットのホワイトマンバはマサ村落にいる。ランディングゾーンから降り立ったら、マサ村落を目指して南下しよう。その途中には、8人の少年兵がいる監視所がある。迂回も可能だが、まずは小手調べに制圧し、少年兵との戦いに慣れておこう。

▲スピードクリアを目指すなら、マーカーのD-E-F地点を経由するルートがオススメ。誰にも会わずに目的地へ着ける。

POINT 1 監視所にいる8人の少年兵を無力化する

少年兵と一般的な敵兵との大きな違いは、殺傷できないことと、ダンボールに貼ったポスターが効かないこと、CQCで拘束できないことだ。それ以外は全体的に大人の兵士に劣っており、とくにスタミナの少なさが目立つ。その弱点を突き、麻酔弾のハンドガンやスナイパーライフルでひとりずつ無力化していこう。伏せる指示をしなくてもホールドアップで無力化できるのも弱点だが、投降したフリをして反撃してくる反骨心に溢れた少年兵もいる。そういう輩には、すかさずCQCをお見舞いし、きついお灸を据えてやろう。

▲少年兵にホールドアップを決めた際にマーカーが青くなれば無力化成功。赤いままなら反撃に備えて迎撃しよう。

POINT 2 ホワイトマンバを無力化して回収する

ホワイトマンバは廃船の2階の椅子にふんぞり返っている。近づいて戦ってもいいが、大人の兵士よりよほど手強い。麻酔弾を撃ち出せるスナイパーライフルを使い、遠距離から反撃の機会を与えずに仕留めるのが理想だ。夜から朝方の時間帯だと、部屋の脇にある長椅子で寝ていることもある。このとき物音を立てずに近づき、至近距離から麻酔銃で眠らせることも可能だ。ただし、ホワイトマンバと対決するイベントやホワイトマンバ戦限定CQCも用意されているので、一度は普通に戦ってこれらを見ておきたい。

▲廃船後方にある桟橋の先端が絶好の狙撃ポイント。ここからホワイトマンバの頭部を麻酔スナイパーライフルで撃ち抜こう。

ミッションタスク攻略 小児用フルトンを開発してから再挑戦

マサ村落に囚われている捕虜を回収

目的の捕虜は下の写真の屋内に囚われている。D-Dogを連れてマサ村落を進んで行けば、簡単に見つけられるはずだ。ワームホール回収装置があればそのままフルトン回収できるが、なければいったん屋外へ担ぎ出してからフルトン回収しよう。

マサ村落周辺に隠されたダイアモンド原石を回収

このミッションタスクは、6の監視所のテント内にあるダイアモンド原石（L）を入手すれば達成可能だ。GMP稼ぎを兼ねて、ぜひ入手しよう。周辺の少年兵を、麻酔銃や麻酔弾を撃ち出せるスナイパーライフルで事前に全員眠らせておくと安全だ。

「ホワイトマンバ」を、抵抗の機会を与えずに回収

POINT2の写真の場所から麻酔弾を撃ち出せるスナイパーライフルで眠らせるか、長椅子で寝ているところを麻酔銃などで眠らせれば達成できる。ボーナスが入るので、ハイスコアを目指すならぜひ達成しよう。

▲ホワイトマンバが寝ている時なら気づかれずに至近距離まで近づける。麻酔銃でしっかりと頭部を狙い、一撃で眠らせよう。

少年兵20名を回収

ホワイトマンバを含め、このミッションに登場するすべての少年兵を回収すれば達成できる。少年兵をヘリで回収するのは手間がかかるので、小児用フルトンを開発してから改めて達成に挑戦してみよう。

▲このタスクを達成してミッションをクリアすれば、20人分の人命救助ボーナスが上乗せされ、大量の英雄度が稼げる。

アンゴラ・ザイール国境地帯

Mission 24 | CLOSE CONTACT

目撃者

S	10分未満	A	12分12秒未満	B	15分30秒未満	190000	10
C	34分24秒未満	D	47分48秒未満	E	1時間11分[illegible]秒未満		

ミッションタスク	
男性技術者を回収	–
女性技術者を回収	–
ンゲンハ工業団地 南西監視所周辺にて「ヌビアン」を6頭保護	+5000
四輪駆動車を2輌回収	+5000
蛇の口駐屯地 北東監視所にて資源コンテナを4個回収	–
蛇の口駐屯地周辺にて「アフリカンピーチ」を採取	–
蛇の口駐屯地周辺にて「ゴマバラワン」を保護	–
–	–

ミッションマップ

スタッフデータ

20の監視所	
捕虜（女） (Silent Crocodile)	戦:C,研:A,拠:B,支:A,諜:A,医:A+
	スキル:カウンセラー
捕虜（男） (Crying Harrier)	戦:B,研:B,拠:D,支:B,諜:C,医:A
	スキル 内科医

概要と準備 囚われた捕虜2名を救出せよ

20の監視所に囚われている男女の捕虜を回収するのが目的。増援が到着したり敵兵に見つかると回収が難しくなるので、機動力と隠密性を重視して準備を行おう。まずは四輪駆動車を手配し、機動力を確保。あとは、サプレッサー付きの武器、スニーキングスーツなどを装備し、バディにはD-Dogを同行。そのうえで夜に出撃すれば万全だ。ランディングゾーンは、目的地までの道中で遭遇する敵兵が少ない北側がオススメ。なお、敵兵同士の会話や捕虜を担いでいるときのセリフからは、ストーリーにかかわる情報を得られる。

▲エアショック弾のショットガンは当てやすく、装甲兵にも効く優れもの。サプレッサーを取り付けて利便性をより高めよう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
男性捕虜殺害	ミッション開始から一定時間が経過すると、男性捕虜がテントから脱走し、捜索部隊がングンバ工業団地の検問地から出発。脱走した捕虜が捜索部隊に発見されると処刑されてゲームオーバー
女性捕虜移送	ミッション開始から一定時間が経過すると、連行部隊が蛇の口駐屯地から20の監視所に向けて出発。テントに到着すると、女性捕虜を蛇の口駐屯地へ移送する

ミッション攻略 蛇の口駐屯地を迂回し目的地へ向かう

目的地は20の監視所だ。ミッション20「声の工場」のときと同じように抜け道を通り、敵兵がひしめく蛇の口駐屯地を迂回して目的地へ向かおう。ただし、何度も抜け道を通っていると、地雷が設置されている可能性が高くなるので、地雷が発する光に注意しながら移動すること。抜け道を抜けたら20の監視所は目前だ。ここからは車を乗り捨て、捕虜を救出すべくD-Dogとともに隠密行動を開始しよう。

▲抜け道の入口は目立たない位置にある。ここと20の監視所にマーカーをセットして、方向を見失わないようにしよう。

POINT 1 捕虜2名を回収し、ホットゾーンから離脱

2名の捕虜はテントの中にいるが、その近くには見張りとして3人の敵兵がいるため正面から突入するのは無謀だ。まずはテントにスモークグレネードを投げ込み、敵兵を目くらまししてから裏口からテントに潜入しよう。捕虜を担いだら、裏口から出て真っ直ぐ進んだところにある岩陰へ運び、安全を確保してからフルトン回収する。あとは東へダッシュしてホットゾーンを離脱すればいい。なお、捕虜を救出する際、スモークグレネードを使わずにD-Dogの吠え声で敵兵を誘導すれば、痕跡ゼロでのクリアも可能だ。

▲テントの裏口に回り込みつつ、このあたりでD-Dogに吠える指示を何度も出すと、見張りをテントから引きはがせる。

ミッションタスク攻略 蛇の口やその周辺の監視所に目的物が多い

ングンバ工業団地 南西監視所周辺にて『ヌビアン』を6頭保護

ヌビアンは20の監視所の東に多く生息している。ちょうど捕虜のいたテントの裏口を出て、真っ直ぐ進んだ辺りだ。さきに20の監視所を制圧しておき、安全を確保したうえでヌビアンを保護していこう。

▲D-Dogを連れて居場所を特定し、エアショック弾のショットガンを使って気絶させたあと、フルトン回収しよう。

四輪駆動車を2輌回収

増援の四輪駆動車2輌を回収すれば達成。増援は最初に南西から、つぎに北東からやって来る。それまでにできるだけ監視所の敵兵を排除しておこう。

▲20の監視所の北西へ急行すれば、出発前の四輪駆動車を敵兵ごとフルトン回収することも可能だ。

蛇の口駐屯地 北東監視所にて資源コンテナを4個回収

16の監視所は、北のランディングゾーンと抜け道の間にある。周囲の敵兵を排除してから、資源コンテナをフルトン回収しよう。

蛇の口駐屯地周辺にて『アフリカンピーチ』を採取

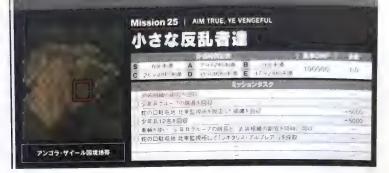
目的のアフリカンピーチは、蛇の口駐屯地の南東ゲート付近の崖の上にある。蛇の口駐屯地を正面から突破するのは手間なので、抜け道を通って南東方面から蛇の口駐屯地に近づこう。そうすればほとんど敵兵と遭遇せずに目的物を入手できる。

蛇の口駐屯地周辺にて『ゴマバラワシ』を保護

ゴマバラワシは蛇の口駐屯地の西部の崖や北部の岩の上にいるが、周囲に敵兵が多く捜索の邪魔になる。まずは蛇の口駐屯地の敵兵をすべて排除して、ゴマバラワシを捜索しやすい状況を作ろう。

飛行中の鳥類を狙うのは難しく、また撃ち落とす場所によっては回収困難な位置に落下してしまう。夜間は岩の上などにとまっていることが多いため、ゴマバラワシの保護は夜間に下図の位置で狙うのがオススメだ。

▲夜間は蛇の口駐屯地周辺の岩の上にとまっていることが多い。中でも上図の場所なら、回収できない位置に落ちてしまう心配がないのだ。

▲腹から脚にかけて胡麻のような斑点が見られるのがゴマバラワシの外見的な特徴だ。D-Dogに見つけてもらおう。

Mission 25 | AIM TRUE, YE VENGEFUL

小さな反乱者達

S	6分未満	A	7分12秒未満	B	[illegible]未満	190000	1.0
C	21分48秒未満	D	[illegible]分36秒未満	E	[illegible]分24秒未満		

ミッションタスク	
[illegible]	–
少年兵グループの隊長を回収	–
蛇の口駐屯地 北東監視所を脱走した捕虜を回収	+5000
少年兵12名を回収	+5000
車輌を使い、少年兵グループの隊長と、武装組織の副官を同時に回収	–
蛇の口駐屯地 北東監視所にて「ノキタリス・プルプレア」を採取	–
–	–
–	–

アンゴラ-ザイール国境地帯

ミッションマップ

スタッフデータ

16の監視所	
武装組織の副官 (Ashen Stallion)	戦 C,研 A,拠 A+,支 D,諜 B,医 D
	スキル トラブルメーカー(不摂生)

16の監視所周辺	
脱走捕虜 (Brass Squirrel)	戦 B,研 A++,拠 B,支 A+,諜 A,医 A+
	スキル 睡眠ガス技術

概要と準備 副官と少年兵の隊長を回収する

少年兵グループの隊長と、彼らに拉致された武装組織の副官を回収するのが目的。このミッションの敵兵は少年兵のため、殺害すると即ゲームオーバーになってしまう。スモークグレネードや麻酔銃、エアショック弾のショットガンなどの非殺傷武器だけを持っていこう。手配しておきたいのは四輪駆動車。移動だけでなく、ターゲットをふたりまとめて回収する際にも役立つ。

◀副官はケガをしていてフルトン回収が不可能。車やヘリで回収しよう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
捕虜移動開始	4人1組の捜索隊2グループが16の監視所に移動を開始すると、16の監視所を脱走した捕虜が移動を開始する
獲物の匂い	16の監視所を脱走した捕虜が道に出ると、リカオンが捕虜に向けて移動を開始。一定時間後に捕虜が食い殺される

ミッション攻略 スピード勝負でターゲットを確保

ふたりのターゲットは、降下地点の南にある16の監視所にいる。ミッション開始直後は、ふたりのターゲットと3人の少年兵しかいないが、時間が経つと見回りに出ていた8人の少年兵が続々と戻ってきて、ターゲットの回収が難しくなってしまう。そのため、ミッションが始まったら四輪駆動車に乗って目的地へ急行し、速やかに見張りの少年兵を無力化したのち、ターゲット2名を確保しよう。敵の初期配置を把握できているなら、一気にターゲットを確保して、戻ってくる敵兵と出会わずに監視所から抜け出すことも可能だ。

▲テント前にいるふたりの少年兵のうち、赤いベレー帽を被っている方が隊長だ。麻酔銃でふたりまとめて無力化しよう。

進行ルート

POINT 1 ターゲット2名を車に乗せて圏外へ離脱する

目的地に着いたら、まず麻酔銃で隊長以下4人の少年兵を眠らせる。そして副官と少年兵隊長を付近にある四輪駆動車の後部座席や助手席に乗せ、それを運転してホットゾーンを離脱しよう。これがもっとも簡単かつ高得点が狙える攻略法だ。ホットゾーンの外へ向かう際、監視所に帰還する少年兵に見つからないように周囲の状況には気を配ること。

◀少年兵が戻ってくる道を大きく迂回して、ホットゾーンから離脱する。

ミッションタスク攻略 小児用フルトン装置が必要になる

蛇の口駐屯地 北東監視所を脱走した捕虜を回収

脱走した捕虜はミッション開始時には下の写真の場所にいるが、少しずつ移動しており、最後はリカオンに襲われて死亡してしまう。D-Dogを連れていって迅速に位置を特定し、フルトン回収しよう。この捕虜が持つスキル「睡眠ガス技術」があれば、睡眠ガス地雷が開発できるようになる。

少年兵12名を回収

隊長以下12人すべての少年兵を回収すると達成できる。ひとりずつランディングゾーンに運び、ヘリに乗せるのは手間なので、小児用フルトンを開発してから挑戦してみよう。

▲密集した少年兵の集団には連続CQCが有効。背後から近づくか、スモークグレネードを使用してから決めよう。

車輌を使い、少年兵グループの隊長と、武装組織の副官を同時に回収

ふたりのターゲットを乗せた四輪駆動車を運転して、陸路でホットゾーンを離脱すればこのタスクを達成できる。個別にフルトン回収したり支援ヘリに乗せる方法では達成できない。237ページで紹介している攻略法を用いれば、自然と達成できるはずだ。

▲少年兵隊長と副官のほかに、左項で紹介している脱走捕虜も四輪駆動車に乗せ、4人で離脱するのもいいだろう。

蛇の口駐屯地 北東監視所にて「ジギタリス（プルプレア）」を採取

目的のジギタリス（プルプレア）は、16の監視所の南西にある。3つすべて回収すれば達成だ。D-Dogを連れていくか、暗視ゴーグルを装着すると見つけやすい。ほかの場所にあるジギタリス（プルプレア）では達成不可なので注意しよう。

FILE 10

小児用フルトンを開発しよう

法螺貝を入手すると、小児用フルトンが開発可能となる。これさえあれば、少年兵や子どもを大人と同じようにフルトン回収することが可能だ。小児用フルトンはミッション23や25の少年兵を回収するミッションタスクを達成するのに半ば必須なほか、ストーリーを進める上でも不可欠。優先的に開発を進めたい。

◀少年兵のフルトン回収は、英雄度を高めることにもつながる。

アンゴラ・ザイール国境地帯

Mission 26 | HUNTING DOWN
ハント・ダウン

S	8分未満	A	11分24秒未満	B	1[illegible]分30秒未満	190000	10
C	40分未満	D	55分未満	E	1時間2[illegible]未満		

ミッションタスク	
インテリジェンス・ファイルにて「トラフィッカー」の逃走経路を特定	
「トラフィッカー」を排除	–
「トラフィッカー」を「キジバ野営地」到達前に排除	+5000
「トラフィッカー」および護衛の兵士5名を回収	+5000
ティタティ村落跡に囚われている捕虜4名を回収	–
キジバ野営地周辺にて「ヨコスジジャッカル」を保護	–
	–
	–

ミッションマップ

スタッフデータ

サバンナを移動	
ターゲット (Panzer Buffalo)	戦:D,研:C,拠:A,支:A+,諜:B,医:E
	スキル:トラブルメーカー(ハラスメント)
護衛兵A (ミサイル装備) (Bullet Platypus)	戦:A,研:B,拠:A++,支:E,諜:D,医:A+
	スキル:–
護衛兵B (ミサイル装備) (Devil Squirrel)	戦:A,研:C,拠:D,支:A++,諜:D,医:C
	スキル:–
護衛兵C (マシンガン装備) (Sly Mastodon)	戦:A+,研:C,拠:C,支:C,諜:A++,医:B
	スキル:–
護衛兵D (スナイパーライフル装備) (Sunny Mongoose)	戦:A+,研:E,拠:E,支:E,諜:A,医:A++
	スキル:–
[illegible] (ヘルメットとショットガン装備) (Green Tarantula)	戦:A++,研:D,拠:C,支:D,諜:E,医:D
	スキル:サベージ

ティタティ村落跡	
捕虜A (Doom Centipede)	戦:B,研:A,拠:A++,支:D,諜:B,医:A
	スキル:–
捕虜B (Running Basilisk)	戦:A++,研:A,拠:B,支:B,諜:A,医:D
	スキル:–
捕虜C (Dizzy Capybara)	戦:A,研:A++,拠:A+,支:B,諜:B,医:B
	スキル:映像監視技術
捕虜D (Brutal Centipede)	戦:A,研:A+,拠:D,支:B,諜:E,医:A++
	スキル:外科医

書類データ

ティタティ村落跡	
インテリジェンス・ファイル	東にあるテント付近にあるテーブルの上

装備と準備　トラフィッカーを排除せよ

サバンナを逃亡中の人身売買人、トラフィッカーを排除するのが目的のミッション。排除の方法は問われないので、スナイパーライフルで遠距離から殺害するのがもっとも簡単だ。8倍率のスコープとサプレッサーを付けた殺傷系のスナイパーライフルを用意しよう。そのほかには、すばやくターゲットの元へ駆けつけるための四輪駆動車、ターゲットの居場所をいち早く特定するためのD-Dogを同行させたいところだ。狙撃時の手ぶれが気になるようなら、手ぶれを抑えるペンタゼミンも携行するとより確実だ。

▲有効射程と装弾性能に優れた「M2000 D」シリーズのスナイパーライフルがオススメ。8倍のスコープを取り付けておくのが望ましい

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
移動ルート判明	ディタディ村落跡のインテリジェンス・ファイルを取得すると、トラフィッカーの移動経路と目的地が判明する
目的地判明	ディタディ村落跡の捕虜を回収して一定時間が経過するか、15の監視所の敵兵を尋問すると、トラフィッカーの目的地が判明する

ミッション攻略　南東のランディングゾーンから出発

本来のクリア手順は、まずディタディ村落跡にあるインテリジェンス・ファイルを入手してトラフィッカーの移動ルートを特定。そのルートからトラフィッカーの居場所を特定し、排除するというもの。一度インテリジェンス・ファイルを取得するなどして、トラフィッカーのルートが把握できているなら、南東のランディングゾーンから降り立ち、下の写真を参考に、14の監視所の北西にいるターゲットの元へ直接向かおう。

◀四輪駆動車を飛ばすと、ターゲットをこのあたりで捕捉できる。

POINT 1　狙撃でトラフィッカーを排除する

トラフィッカーの移動ルートは、5人の護衛を伴い、サバンナを北上してキジバ野営地へ向かうというもの。彼らはお互いの死角をカバーするように移動しているため、気づかれずに接近して仕留めるのは難しい。無理に接近するのは避けて、用意したスナイパーライフルを頼るといい。トラフィッカーがときおり見せる、しゃがんで動きを止めて周囲を警戒している動作中を狙ってヘッドショットを決めるのだ。警戒態勢に入られると走り出して排除しにくくなるので、下手に移動中を狙って仕留め損なうことだけは避けたい。

▲トラフィッカーの進行ルート沿いにある岩山が絶好の狙撃ポジション。ルートが判明したらここへ先回りしよう

トラフィッカーに関するタスクが多い

インテリジェンス・ファイルにて、「トラフィッカー」の逃走経路を特定

インテリジェンス・ファイルはディタディ村落跡の通信施設付近にある。詳しい位置は下の写真を参照。南東のランディングゾーンから降り立ち、敵の背後を突けるよう裏山の方角から潜入しよう。

「トラフィッカー」を、キジバ野営地に到達前に排除

排除方法はいくつかあるが、トラフィッカーの移動ルート上で待ち伏せし、スナイパーライフルで排除するのがもっとも簡単だ。本書やインテリジェンス・ファイルでトラフィッカーの居場所がわかっていれば、このタスクの達成は難しくない。

「トラフィッカー」および護衛の兵士5名を回収

トラフィッカーと5人の護衛を全員無力化するには、グレード4のスタンアームを最大まで溜めた状態で発する電撃を利用するのがもっとも簡単だ。溜めたまま匍匐状態で近づき、できるだけ全員を45m以内に捉えてから電撃を放とう。一撃で6人を全員を気絶させられれば、誰にも邪魔されることなくフルトン回収が行える。グレード4のスタンアームをまだ開発していない場合は、220ページで紹介している方法で敵兵を一気に気絶させるか、トラフィッカーたちの背後からひとりづつ麻酔銃や麻酔スナイパーライフルで眠らせていくといい。このとき、後ろの方にいる狙撃手を優先して眠らせると、敵に異常を気づかれにくい。

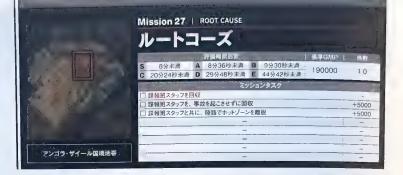
▲トラフィッカーはトラブルメイカー(ハラスメント)のスキルを持っている。回収してもすぐに解雇した方がいい

ディタディ村落跡に囚われている捕虜4名を回収

無数の敵兵が配置されたディタディ村落跡を舞台に4人の捕虜を救出するという、トラフィッカーの排除よりも骨が折れるミッションタスク。捕虜はそれぞれ以下の場所に囚われているが、近くには複数の見張りがおり、一筋縄ではいかない。グレード4のスタンアームがあれば、ディタディ村落跡の中心地で最大溜めの電撃をお見舞いして敵兵を一網打尽にするといい。グレード4のスタンアームがない場合は、麻酔弾のスナイパーライフルを使い、遠距離からひとりずつ排除していこう。

▲ディタディ村落跡の北部にいる捕虜は、武器開発に必要なスキル「映像監視技術」を持つ。必ず回収しよう。

キジバ野営地周辺にて「ヨコスジジャッカル」を保護

ヨコスジジャッカルが生息している場所は、以下の写真のとおりだ。ミッションタスクの説明文ではキジバ野営地周辺となっているが、実際に多く生息しているのはキジバ野営地の南部となっている。エアショック弾のショットガンS1000 AIR-Sなどを携え、ヨコスジジャッカルのハンティングに励もう。もしヨコスジジャッカルに飛びかかられたら、すぐに振りほどくこと。

背景と準備 D-Walkerを連れて夜間かつ地上から潜入

このミッションの目的は、敵の手に落ちたマザーベース諜報班スタッフを救出すること。時間が経つほど諜報班スタッフの周りに敵兵が増えて救出が難しくなるので、いかに素早く救出できるかが勝負になる。バディには移動速度に優れるD-Walkerを手配し、ヘリでの出撃デモをカットできるよう地上からミッションを受領するといいだろう。また、出撃時間は警備の薄い夜に調整しておくこと。少々手間だが、これらの準備さえ整えておけば、ミッションタスクをすべて達成しつつ、わずか1分強で痕跡ゼロでSランククリアができる。

▲フリーミッションを開始して、写真のランディングゾーンへ夜に降下。そのあと改めてこのミッションを地上から受領しよう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
捕虜脱走	ミッションが開始すると、囚われた諜報班スタッフが自力で逃げ出し、トラックのある広場へ向かう
事故発生	捕虜が脱走後、さらにある程度トラックのある広場に近づくとトラックに乗って北西へ逃走する。その後、03の監視所付近で事故を起こす。なお、このイベントが発生したかどうかで、クリア後の展開が少し変化する

ミッション攻略 D-Walkerでスタッフをかっさらえ!

事前の準備さえできていれば、クリアをするのは非常に簡単。D-Walkerのダッシュで右図のルートを進み、POINT1の場所で諜報班スタッフをD-Walkerで担ぎ上げ、そのままホットゾーンの外へ走り去ればいい。これで30万点前後のスコアと大量のGMP、英雄度、諜報班スタッフへの十字勲章を得ることが可能だ。クリア後にこのミッションを再度地上から受領すれば、効率よくこれらの要素を稼げる。

▲スタートしたら右手の登り坂を進むのがポイント。こうすることで、07の監視所にいるほとんどの敵兵をやり過ごせる。

POINT 1 スタッフを回収してミッション圏外へ離脱する

諜報班スタッフは写真の位置にいる。D-Walkerに乗った状態で彼と接触して担いだら、あとは敵兵のいない北東へ進み、ホットゾーンを離脱しよう。スムーズに諜報班スタッフを回収するコツは、まず目的地の直前まで全速力で進む。そして目的地直前でD-Walkerに急制動をかけて止めよう。こうすることで、素早く正確に目的地にたどり着ける。

◀全速力で向かうとこのあたりで諜報班スタッフと接触できる

ミッションタスク攻略　スピードクリアのついでにふたつとも達成可能

諜報班スタッフを、事故を起こさせずに回収

諜報班スタッフは自力で逃げ出したあとトラックに乗り、北西方面へ進んだのち事故を起こす。諜報班スタッフの移動ルート上に先回りし、事故を起こす前に回収しよう。243ページで紹介している攻略法を用いれば、自然と達成できるはずだ。

▲事故を起こすのはこの辺り。トラックの爆発に気づいた敵兵が来る前に諜報班スタッフを救出してその場を離れよう。

諜報班スタッフと共に、陸路でホットゾーンを離脱

このタスクの達成パターンには、スタッフを乗せたトラックを運転して離脱、D-Walkerで拾い上げて離脱、スタッフを担ぎ上げて徒歩で離脱、などいくつかある。だが、離脱するまでの時間や安全性を考えると、D-Walkerを使うのがベストだ。

▲D-Walkerを使えば、救出したスタッフの話が終わる前にホットゾーンを離脱できてしまうほど早い。

FILE 11

殺傷扱いにならない殺傷方法

本作では、敵兵を殺傷して排除するよりも、ホールドアップや気絶、睡眠などの非殺傷手段を用いて排除するほうが、ミッションクリア時に高い得点を得られる。敵兵を排除せざるを得ない状況でも、殺さないほうがお得という訳だ。だが、殺傷しても状況によっては殺傷扱いにならない特例もある。該当するのが以下に挙げているようなケースだ。これらに共通するのは、操作キャラクターが直接的ではなく間接的に殺傷すればOK、ということ。「非殺傷」や「完全ステルス非殺傷」を達成して、ハイスコアの限界に挑戦したい場合などに覚えておいて損はないだろう。

殺傷扱いにならない殺傷方法例

ドラム缶などを爆破した場合、たまたま近くにいた敵兵が巻き込まれて死亡しても殺傷扱いにはならない。

担いだ敵兵を崖などの高所から投げ落とすと殺害できるが、殺傷扱いにはならない。

敵兵をひん死の状態のまま放置しておくと死亡する。また、水場で溺死しても殺傷扱いにはならない。

アンゴラ・ザイール国境地帯

Mission 28 | CODE TALKER

コードトーカー

S	25分未満	A	27分30秒未満	B	30分未満	210000	25
C	35分未満	D	40分未満	E	50分未満		

ミッションタスク	
「コードトーカー」と接触	–
「コードトーカー」を回収	–
「コードトーカー」をダメージを受けさせずに回収	+5000
「スカルズ」を排除	※
「スカルズ」を回収	–
ルフワ渓谷を封鎖する装甲車を回収	–
–	–
–	–

※排除した人数によって変化（ひとり=+5000、ふたり=+15000、3人=+30000、4人=+50000）

ミッションマップ

書類データ

ルフワ渓谷	
[BRENNAN LRS-46] 開発資料	館の2階にある本棚がたくさんある部屋

情報と準備　スカルズと戦闘するかしないかで装備を変える

ルフワ渓谷の館に囚われている、コードトーカーと呼ばれる人物を回収するのが目的のミッション。ルフワ渓谷への道中でスカルズの襲撃を受けるが、排除して進むことも強行突破することも可能だ。排除する場合はスナイパーライフルとバトルドレス、スモークグレネードを装備。強行突破するなら、スモークグレネードとダンボールを持っていこう。

◀スカルズ戦と館潜入の両方で役立つD-Dogを連れていこう

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
霧の発生	目標地点まで730m付近まで近づくと、周囲に霧が立ちこめる
スカルズ登場	目標地点まで635m付近まで近づくと、スカルズが登場する
スカルズ撤退	目標地点まで100m付近まで近づくと、スカルズが撤退する
警戒強化その1	スカルズに見つかっていると、館にいるZRS兵の警戒態勢が強化される
警戒強化その2	スカルズを全滅させてコードトーカーに接触するとZRS兵の警戒態勢が強化され、館の北西に装甲車、南西に戦闘ヘリが配置される
ZRS兵傀儡化	スカルズを全滅させずにコードトーカーに接触すると、ZRS兵が傀儡兵になる
実験の犠牲者	コードトーカーを担いで館の裏にある墓場に近づくと、声帯虫実験の犠牲者の話が聞ける

ミッション攻略　途中でスニーキングスーツに着替えよう

クリア手順としては、POINT1でスカルズと戦闘、POINT2でコードトーカーと接触、POINT3でコードトーカーとともに脱出、という流れになる。スカルズを排除する場合、館に到着する前に装備品の補給を要請して、潜入用装備に着替えてから館へ向かおう。

◀コードトーカーのいる館の前に、潜入用の装備を投下しておこう。

進行ルート

POINT 1 スカルズとの狙撃合戦を制する

渓谷では女性型スカルズが4体警護にあたっている。まずはこれを排除、またはやり過ごそう。このスカルズは狙撃を得意としており、近づくと高速で別の狙撃場所へ移動するなど、特徴はクワイエットとほとんど変わらない。クワイエット戦と同じように、まずはレーザーサイトの光やノクトシアニンなどで位置を特定する。その後スモークグレネードで煙幕を張り、暗視ゴーグルで視界を確保し、スナイパーライフルでヘッドショットを決めよう。逃げる場合はダンボール箱を被ってダッシュする。ダンボール箱が壊されても、すぐに被り直せば大丈夫だ。

スカルズ戦でのポイント

- こちらを見つけるとレーザーサイト付きのスナイパーライフルで狙撃してくる
- 攻撃されると姿を消して別の場所に移動する。このときマーキングが解除される
- 姿を消すときに近くにいると、手榴弾を投げてくる
- 接近時に行ってくるマチェット攻撃はCQCで反撃可能

POINT 2 裏口から館に入りコードトーカーと接触する

スカルズとの戦いを終えたら、つぎは囚われたコードトーカーと接触する潜入ミッションに移行する。ルフワ渓谷にある館が見えてきたら、右手側にいる敵兵に見つからないようにしゃがみや匍匐で裏口に回る。裏口の敵兵ふたりをスモークグレネードで目くらましして、そのスキに館へ潜入しよう。館に入ったら、すぐ左手にある通路から地下へ向かう。ターゲットのコードトーカーはその奥だ。ちなみに地下室には敵兵が来ないので、途中で見つかってしまった場合、引き返すよりも強引に地下室を目指したほうがいい。

▲ポーズメニューからコンティニューすると、コードトーカーの重要な話が聞けなくなってしまうものの、すぐに走ることができる。

POINT 3 コードトーカーを連れて離脱する

コードトーカーは高齢のため、フルトン回収ができない。彼を担いでランディングゾーンへ行き、ヘリで回収しよう。コードトーカー接触後の敵兵はスカルズをすべて排除していたかどうかで変わり、すべて排除していれば普通の敵兵が出現。していなければ傀儡兵とスカルズが出現する。傀儡兵は武器を持っておらず、ダッシュすればやり過ごせるため、スカルズを排除していないケースの方が離脱は容易だ。スカルズのレーザーサイトの向きを観察し、見つからないように進もう。スカルズを排除していた場合は、敵兵を麻酔銃で眠らせるなり、スモークグレネードで視線を遮るなりしながらランディングゾーンを目指すといい。

ミッションタスク攻略 スカルズを全員排除すると高得点

「コードトーカー」を、ダメージを受けさせずに回収

敵に見つからなければ、コードトーカーがダメージを受けることもまたない。離脱まで隠密行動を貫き通せば自然と達成できるだろう。

「スカルズ」を排除

スカルズの体力かスタミナを0にして排除すれば達成できる。1体でも排除すれば達成できるが、ハイスコアを目指すなら全員排除するのが望ましい。

「スカルズ」を回収

メインミッション「29-極限環境微生物」をクリアするまでスカルズを回収できない点に注意。全滅させると一定時間後に撤退してしまうので、その前に回収しよう。なお、回収する数は1体でいい。

ルフワ渓谷を封鎖する装甲車を回収

このミッションタスク達成に必要な装甲車は、スカルズを全員排除した状態でコードトーカーと接触すると、館から北西に進んだ先の下の写真の位置に出現する。写真の足取りを参考に、左手の壁に沿ってしゃがみ歩きで上り坂を進めば、装甲車に気づかれずに側面へ回り込むことが可能だ。あとはスモークグレネードの煙幕で装甲車に随伴している敵兵の視界を塞ぎ、発覚の危険を排除してから装甲車をフルトン回収すればいい。

Mission 29 | METALLIC ARCHAEA

極限環境微生物

アンゴラ・ザイール国境地帯

[illegible]						基準GMP	[illegible]
S	9分未満	A	10分未満	B	11分30秒未満	210000	10
C	13分未満	D	15分未満	E	30分未満		

ミッションタスク	
「スカルズ」を排除	
□「コードトーカー」を回収	–
□傭兵に一度も拘束されずにクリア	+5000
□「スカルズ」を回収	※
–	–
–	–
–	–
–	–

※ 回収した人数によって変化 ひとり＝+3000 ふたり＝+8000 3人＝+15000 4人＝+25000

ミッションマップ

スタッフデータ

ノヴァ・ブラガ空港跡	
コードトーカー (Code Talker)	戦:E,研:A+,開:A+,支:C,諜:D,医:A++
	スキル:寄生虫研究

概要と準備 ミサイルとバトルドレスでスカルズに挑め

スカルズ4体を排除し、コードトーカーを連れてマザーベースへ帰投するのが目的のミッション。ミッション16とは異なり、ここではスカルズを排除しないで逃げることはできない。覚悟を決め、バトルドレスとミサイルを装備して立ち向かおう。バディにクワイエット、使用キャラクターに＋ PRECISION 2の義手を開発済みのスネークか、「クイック・リロード」のスキルを持ったキャラクターを選ぶと理想的だ。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
スカルズ撤退	スカルズを全員排除すると、一定時間後にスカルズが撤退する
支援ヘリ到着	スカルズを全員排除すると空港跡内にランディングゾーンが出現し、自動的に支援ヘリの要請が行われる。コードトーカーとともにランディングゾーン付近にいるとミッションクリア

ミッション攻略 まずは北側ハンガーの屋根へ上るのが得策

このミッションは、どこで戦うかによって難易度が大きく変わる。もっとも有利な場所は、空港跡の北側にあるハンガーの屋根の上だ。ここにいれば、スカルズや傀儡兵の攻撃がほとんど届かなくなるばかりか、ミサイルでスカルズを一方的に攻撃できる。ヘリの近くにいるコードトーカーが攻撃に巻き込まれて死亡するといった事態も防ぐことができるというのも利点だ。

ミッションが始まったら、スカルズや傀儡兵を無視し、まずは北側ハンガーの屋根の上を目指そう。ちなみに、コードトーカーは流れ弾に当たることはあっても、スカルズや傀儡兵から直接狙われることはない。その場に置いてきても大丈夫だ。

POINT 1 屋根の上からミサイルで攻撃しよう

ハンガーの屋根に上ったら、地上にいるスカルズに向けてミサイルを撃ちまくろう。スカルズ同士が近いときは、地面にミサイルを着弾させて爆発に複数巻き込むと効率よくダメージを与えられる。屋根の中ほどにいるか、姿勢を低くしていればスカルズの攻撃はほとんど当たらないが、地面から出現させる金属塊だけは要注意。金属塊の爆発に巻き込まれると即死しかねないので、足下から金属塊を出されたら、すぐにダッシュや緊急回避でその場を離れよう。

スカルズ戦でのポイント

- » 表皮装甲を剥がすとダメージを与えられるようになる
- » 装甲は一定のダメージを与えると装甲を張り直される
- » 地面から出現する金属塊の爆発はダメージが大きい
- » マチェットによる攻撃はCQCで反撃可能

ミッションタスク攻略 屋根の上で戦えば達成は容易

傀儡兵に一度も拘束されずにクリア

傀儡兵は高所に上ってこられないので、屋根の上で戦えば簡単に達成できる。ちなみに、拘束される直前のリフレックス・モード中にCQCで反撃すれば、拘束されたとは見なされずにすむ。

「スカルズ」を回収

初回クリア時はスカルズをフルトン回収できないので、2回目以降に挑戦しよう。全滅させると一定時間後に撤退してしまうので、全員回収したいなら3名を排除した時点でいったん回収すること。

概要と準備 スカルフェイスと接触する

OKBゼロの最深部にいるスカルフェイスと接触するのが目的のミッション。3つのゲートで仕切られた広大な敷地内には、無数の敵兵とウォーカーギアが警備に当たっており、潜入していることが発覚するとたちまちピンチに陥ってしまう。スニーキングスーツに麻酔銃、スモークグレネードといった潜入用装備一式を携え、D-Dogを連れて警備の薄い夜間に潜入しよう。

◀夜間ならそれほど難しくはない。痕跡ゼロでのクリアも可能だ。

ミッション攻略 端を進むと見つかりにくい

OKBゼロの警備は中央が厚く、端が薄い。下図のように中央を避け、左右どちらかの端を進むのが基本だ。敵兵をいっさい排除しなければ、痕跡ゼロでクリアするのも夢ではない。敵に見つかった場合は、警戒態勢が解けるのを待つよりも、いさぎよくコンティニューして直前のチェックポイントからやり直した方がいい。なぜなら、このミッションでは、ゲートを突破するたびに自動セーブが行われるため、あまり巻戻らずに未発覚状態からやり直せるからだ。また、やり直してでも完全ステルスを維持したほうが得点も高くなる。

POINT1 第1ゲートを突破する

第1ゲート突破までの進行ルートは右図のとおりだ。まずは目的地まで残り700m地点まで四輪駆動車で移動。そこから四輪駆動車を乗り捨て、OKBゼロに向かって左手側にある断崖の道へ入ろう。そのまま道なりに進み、塀を乗り越えれば第1ゲートまでのほとんどの敵兵をやり過ごすことが可能だ。塀を乗り越えたあとは、左手の壁に沿って進み、正面にあるクラックを上る。それからしばらく進むと左手側にハシゴが見えるので、それを上って第1ゲートを通過しよう。

POINT2 第2ゲートを突破する

第1～2ゲート間は、夜間なら右手の壁沿いに進むと見つかりにくい。第1ゲートを潜ったら、まず匍匐状態のまま右手の影に入ろう。影に入ったら立ち上がり、右手の壁伝いにダッシュだ。これで残り350m付近まで一気に進める。そこからは敵兵やウォーカーギアに気づかれないよう、ハシゴを上って第2ゲートを通過しよう。途中でスナイパーに気づかれそうになっても、すぐに姿勢を低くしてじっとしていれば大丈夫だ。

POINT3 第3ゲートを突破する

第2～3ゲート間は、夜間なら右図のように建物の中を通っていくルートを進んで行くと敵兵に気づかれにくい。上空には戦闘ヘリがいるほか、付近をウォーカーギアに乗った敵兵が経過している。それらは匍匐で移動してやり過ごしながら進んで行くといいだろう。第3ゲート付近まで到達したら、そのままゲートを通過してクリアだ。なお、敵の警戒レベルによっては監視カメラが設置されている可能性がある。カメラの動きを見て死角に入り込むように動こう。

POINT4 ヘリポートにいるスカルフェイスの元へ

第3ゲート通過したら、今度は右の壁沿いに進むのがいい。まずは水路を通って右端に移動。照明がこちらを向いていないのを確認して目の前の階段を上がり、すぐ左の足場を道なりに進んでいこう。目前のウォーカーギアを匍匐でかわし、サイロ内に入ればもう敵はいない。あとは階段を駆け上がり、スカルフェイスのいるヘリポートへ向かうだけだ。ヘリポート直前にあるカセットテープを入手していない場合は、右ページのミッションタスク攻略を参考にして入手しておこう。

FILE 12 D-Walkerや戦車で強行突破も可能

潜入要素の集大成ともいえるこのミッションだが、じつは強行突破でクリアすることも可能だ。その方法は、バトルドレスを装備し、D-Walkerや戦車に乗って全速力で道なりに進むだけ。当然敵に見つかってしまうが、D-Walkerの機動力や戦車の防御力を持ってすれば、撃破されずに最深部へ突入することができる。

◀D-Walkerで強行突破すると、3分かからずにクリア可能だ。

ミッションタスク攻略 回収系のタスクはスタンアーム最大溜めか砂嵐に頼る

ウォーカーギアを4機回収

ウォーカーギアは、第1ゲート前に1機、第1～第2ゲート間に1機、第2～第3ゲート間に1機、第3ゲート後に1機ある。これらをすべて回収すればいいのだが、ウォーカーギアの移動ルート上は敵兵が多く、見つからずに回収するのは困難だ。グレード4のスタンアームを最大まで溜めた電撃で周囲の敵兵をすべて気絶させるか、もしくは支援要請で天候を砂嵐に変え、敵兵の視力と聴覚を塞いでいるあいだに回収しよう。

▲まずは背後からのホールドアップで敵兵を降ろし、それから乗員とウォーカーギアをフルトン回収しよう。

OKBゼロにて赤いコンテナを7個回収

このミッションタスクは、第2～3ゲート間に4個、第3ゲート後に3個ある赤い資源コンテナをすべて回収すれば達成できる。フルトン回収時に発生する音のせいで、敵兵に気づかれずにこのタスクを達成するのは難しい。ウォーカーギア回収のタスク同様、グレード4のスタンアーム最大溜めや、天候操作による砂嵐に頼るのが得策だ。ちなみに、1の監視所にも赤い資源コンテナがあるが、これはカウントされない。

赤いコンテナの位置

OKBゼロにてカセットテープを入手

目的のカセットテープは、ヘリポートの直前にある階段を下りて進んでいくと発見できる。以下にカセットテープの具体的な在処を示しておいたので。これを参考にスカルフェイスに会う前に回収しよう。

カセットテープの位置

OKBゼロにて戦車を3輌回収

タスク達成に必要な戦車は、第1～第2ゲート間に1輌、第2～第3ゲート間に1輌、第3ゲート後に1輌ある。具体的な位置は以下のとおりだ。いずれも向かって右側にあるので、夜間に潜入して右側ルートを通ると回収しやすい。ちなみに戦車に搭乗者はおらず、正面から近づいても問題ない。

戦車の位置

Mission 31 | SAHELANTHROPUS

サヘラントロプス

S	10分未満	A	12分未満	B	15分未満	210000	1.0
C	33分未満	D	46分未満	E	1時間9分未満		

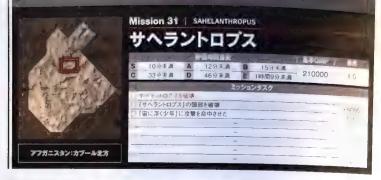
ミッションタスク

- サヘラントロプスを破壊
- 「サヘラントロプス」の頭部を破壊
- 「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた

+5000

ミッションマップ

スタッフデータ

リザルト画面

志願兵	能力
志願兵A (Running Mongoose)	戦:A++,研:S+,拠:A+,支:D,諜:E,医:S
	スキル:ガンスミス(ミサイル)
志願兵B (Flaming Buffalo)	戦:S+,研:A+,拠:D,支:E,諜:S,医:A++
	スキル:ガンマン
志願兵C (Gray Chameleon)	戦:A+,研:D,拠:E,支:S,諜:A++,医:S+
	スキル:外科医
志願兵D (Frantic Squirrel)	戦:S,研:A++,拠:S+,支:A+,諜:D,医:E
	スキル:—
志願兵E (Blazing Mastodon)	戦:E,研:S,拠:A++,支:S+,諜:A+,医:D
	スキル:—
志願兵F (Biting Tree Frog)	戦:D,研:E,拠:S,支:A++,諜:S+,医:A+
	スキル:—

報酬と準備 30mm重機関砲装備の装甲車を手配しよう

このミッションの目的はサヘラントロプスを撃破すること。サヘラントロプスが初登場するミッション12では逃げるだけだったが、ついに対決の機会が巡ってきたというわけだ。サヘラントロプスにとても有効なのが、ZHUK BR-3に搭載されている30mm重機関砲。この装甲車を手配するとともに、グレード4のミサイルGROM-11とバトルドレスという重装備で出撃しよう。

◀30mm重機関砲装備の装甲車は、ミッション10などで鹵獲しておこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
赤い嵐	サヘラントロプスの耐久度が一定以下になると、太腿のグレネードを放り、グレネードが爆発するとあたり一面に赤い嵐が発生。周囲にある車輌が錆びてしまう
宙に浮く少年出現	サヘラントロプスの耐久度が一定以下になると、サヘラントロプスが近づいてきてレールガンを撃ってくる。このときにリフレックス・モードが強制発動し、宙に浮く少年が出現する

ミッション攻略 車輌の力を借りてサヘラントロプスを撃破

装甲車に乗り込んだら、まずは砲塔を右後ろに旋回させつつ、少し前進させて坂を下ろう。これで車体が上を向き、サヘラントロプスの全身を照準に捉えられる。優先して狙いたいのは、腕や腿、火炎放射器だ。これらの部位を破壊し、敵の攻撃力を削げば、もう勝ったも同然。あとは弱点露出時の胴体やプロペラントタンクといった破壊することで大ダメージが与えられる部位を狙い、トドメを刺そう。手配した装甲車を破壊されたら、ミサイルで戦うか右図を参考にして、マップ上の装甲車や戦車に乗り継いで戦うといい。

◀30mm重機関砲を的確に当て続ければ、2分以内の撃破も可能だ。

FILE 13 戦車を売って大もうけ

フルトン回収などで鹵獲した敵の車輌は、乗り込んで戦闘に使うだけでなく、売却してGMPに変換することも可能だ。車輌のなかでも戦車や装甲車はとくに売値が高く、装甲車は5万～7万、戦車は10万で売れる。GMPが不足したら、装甲車や戦車が大量に配置されているこのミッションでフルトン回収しまくり、売却するといい。

◀車輌の回収には1万GMPかかるが、それを考慮しても大幅な黒字。

POINT 部位を破壊して優位に立つ

サヘラントロプスは13個の部位から成り、それぞれの部位に一定のダメージを与えると破壊できる。下表にまとめたように、部位によっては、破壊することで特定の攻撃を弱体化させたり大ダメージを与えられる。やみくもにサヘラントロプスを攻撃するのではなく、このような部位を優先して攻撃し、少しでも戦闘を有利に進めたい。

◀プロペラントタンクは4本あり、破壊することで大ダメージを与えられる

破壊可能な部位と破壊後の変化

頭

頭部部分を攻撃し続けると破壊可能。破壊による影響はない。

胴体

胴体を攻撃すると破壊可能。見た目以外の変化はとくにない

バックパック

バックパックを破壊するとミサイルの最大射出数が2個になる。

右腕・左腕

腕を攻撃すると破壊できる。ブレードの予備動作が長くなる。

右腿・左腿

左右の腿を破壊すると、発射されるミサイルの数が減少する。

右脛・左脛

脛を攻撃すると破壊できる。踏みつけ攻撃の攻撃範囲が狭くなる

レールガン

右肩に付いている。破壊するとレールガンの攻撃力が下がる。

レドーム

左肩についている。破壊するとミサイルの誘導性能が低下。

火炎放射器

破壊すると火炎放射をしなくなり、踏みつけ攻撃を行うようになる。

プロペラントタンク

バックパックに付いている。破壊すると大ダメージを与えられる。

POINT 胴体の弱点を狙う

サヘラントロプスの弱点は、ハッチが開いた状態の胴体だ。弱点に攻撃が命中すると、ほかの部位を攻撃したときの3倍ものダメージを与えられる。ハッチが開くタイミングは、咆哮、ブレード攻撃、支援ヘリへのミサイル攻撃と限られているので、これらのチャンスが到来したら、すかさず胴体へ攻撃をたたみ掛けて一気にダメージを蓄積させよう。

◀[illegible]、ハッチ開放時に黄色い火花が散る。このときがチャンスだ。

POINT 支援ヘリをミサイルから守る

サヘラントロプス戦では、支援ヘリが援護射撃を行ってくれることがある。火力の足しにはなるものの、放置してるとサヘラントロプスが放つミサイルで撃墜され、大量のGMPが減ってしまう。サヘラントロプスがミサイル攻撃を開始したらすぐに破壊し、ヘリを守ろう。GMPに余裕があるなら、ヘリを見捨ててサヘラントロプスを攻撃し続ける手もある。

◀ヘリをミサイルから守るなら、連射が効くマシンガンが最適だ。

POINT 物陰に隠れてレールガンを回避

サヘラントロプスの体力がある程度減ると、レールガン攻撃を行うようになる。威力が非常に高く、まともに受けると即死しかねない危険な攻撃だ。予備動作として、高台に移動したあと赤いレーザーで狙いをつけてくる。これを見たらすぐに物陰に隠れてやり過ごそう。ついでにこのとき支援砲撃と支援補給の要請を行っておくといい。

◀ここでは支援砲撃を要請しても評価は下がらない。積極的に要請しよう。

POINT 宙に浮く少年に攻撃を当ててチャンスを作る

サヘラントロプスの体力が残りわずかになると、リフレックス･モードの発動とともにサヘラントロプスがこちらに飛び込んできて、同時に宙に浮く少年が出現する。少年に攻撃を当てるとサヘラントロプスの動きが止まり大チャンスが到来するが、失敗するとレールガンの餌食にされてしまう。事前にリロードを行っておいた武器に素早く持ち替え、確実に攻撃を当てよう。

◀サヘラントロプスが距離を取ったら少年出現の予兆。迎撃準備だ。

ミッションタスク攻略 少年に攻撃を当てるなら手加減しよう

「サヘラントロプス」の頭部を破壊

頭部の耐久度は高く、意識して攻撃し続けないと壊せない。頭部は普段高所にあるが、ブレード攻撃時や少年に攻撃を命中させたときは、狙いやすい位置に下がる。このときに集中攻撃しよう。

▲サヘラントロプスと距離を取り、砲身の仰角を限界まで上げれば、装甲車の機関砲でも頭を攻撃できる

「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた

装甲車で攻撃し続けていると、少年が出現するまえにサヘラントロプスを倒してしまう。少年出現のボーダーは残り体力2割程度。そこまで体力を減らしたら、装甲車を降りて少年の出現を待とう。

▲少年に当てる攻撃は非殺傷武器でもOK。事前にリロードしておきリフレックス･モード中に攻撃を当てよう

概要と準備 バディにD-Walkerを選択する

このミッションの目的はCIAエージェントの回収だ。ターゲットは22の監視所の北西にある砂漠にいるが、モタモタしているとウォーカーギアに搭乗した敵の捜索部隊に発見され、警備の厳しいラマー・ハーテ宮殿に移送されてしまう。こうなると確保は困難だ。速やかにターゲットを回収できるよう、移動速度に優れるD-Walkerを手配してミッションを開始しよう。

◀クリアだけなら武器は不要。身軽な装備で出撃コストを減らそう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
エージェント移送	ターゲットのCIAエージェントが4機のウォーカーギアから成る捜索部隊に発見されると、ラマー・ハーテ宮殿から回収車が出発。現場に到着した回収車は、CIAエージェントを乗せ、捜索部隊を伴ってラマー・ハーテ宮殿へ移動する
暗殺を謀るソ連兵出現	ターゲットがラマー・ハーテ宮殿に移送された状態で、プレイヤーがラマー・ハーテ宮殿に接近すると、12の監視所から暗殺を謀るソ連兵が車に乗ってターゲットの元へ移動を開始。このソ連兵にターゲットを殺害されるとゲームオーバー

ミッション攻略 捜索隊より先にターゲットを確保する

D-Walkerに乗り、右図のルートに従ってターゲットをフルトン回収するのが理想だ。22の監視所では敵兵が監視の目を光らせているので、目的地まで残り400m地点に来たら、右手の山道に入っていったん迂回すること。そのあと改めてターゲットの居場所へ向かおう。敵の捜索部隊に見つかる前にターゲットを確保できれば、クリアしたも同然だ。

▲ターゲットの位置さえ分かっていれば、3分ほどで痕跡ゼロや完全ステルス非殺傷のクリアが可能。英雄度やGMPも大量に稼げる。

POINT 1 ターゲットをフルトン回収後、ホットゾーンを離脱

ターゲットの近くには、ウォーカーギアに乗った敵兵4名がターゲットを捜索している。彼らの監視の網を潜ってターゲットに接近して回収しよう。ターゲットは負傷していないため、発見することができればそのままフルトン回収が可能だ。フルトン回収している余裕がなければ、D-Walkerに乗ったまま安全な場所に運んだあと、改めてフルトン回収してもいい。とにかく見つからないことが大切だ。ターゲットをフルトン回収したあとは、進行ルートで通った山道をそのまま引き返してホットゾーンを離脱しよう。

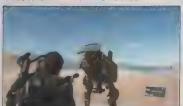
▲ターゲットは岩場の近くにいる。黒い服を着ているので昼間だと見つけやすい。分からなかったら暗視ゴーグルを使おう。

ミッションタスク攻略 ターゲット移送後でないと達成できないタスクもある

CIAエージェントを、捜索部隊に発見される前に回収

捜索隊に発見されるまえにターゲットを回収すれば、このミッションタスクを達成できる。回収方法はいろいろあるが、フルトン回収がもっとも手軽だ。259ページの方法を用いて、D-Walkerでターゲットの元へ急行すれば、容易に達成できる。

捜索部隊の兵士4名を回収

捕虜の近くにいるウォーカーギアに乗った敵兵をすべて回収すれば達成。回収するにはウォーカーギアから降ろして無力化する必要があるのだが、それにはホールドアップさせるか背後からCQCで拘束して気絶させるのが有効だ。ホールドアップさせる場合はダッシュで背後に近づき、敵兵の頭上に「!」が出た瞬間に武器を構えよう。気づかれるが、旋回速度が遅いのでふり向くまえにホールドアップさせられる。

▲敵兵の無力化に成功したら、敵兵のついでにウォーカーギアも回収しよう。1機あたり5万GMPの儲けになる。

回収車の運転手を回収

ミッションが始まったら、まずはD-Walkerに乗ってラマー・ハーテ宮殿へ直行する。そして、捜索隊からターゲット発見の知らせを受け、回収車が現場に向かうところを足止めして運転手をフルトン回収しよう。これ以降のタイミングでは回収車のまわりに敵兵がいるため確保しにくくなってしまう。

▲回収車はこの道路を通る。ダンボールやデコイなどを置いて回収車を足止めしているスキに、運転手を回収しよう。

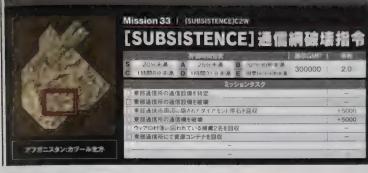
シャゴ村落およびラマー・ハーテ宮殿に囚われている捕虜、計2名を回収

捕虜の居場所は以下のとおりで、いずれも屋内に囚われている。シャゴ村落には東部から、ラマー・ハーテ宮殿には北部から潜入すると見つかりにくい。どちらもここでしか手に入らない貴重なスキルを持っているので、必ず回収しよう。接近に手こずるようなら、D-Dogを連れて捕虜の位置や周囲の敵兵の位置をマーキングしてもらうといい。

捕虜の居場所

CIAエージェントの暗殺を謀るソ連兵を回収

このタスクは、ターゲットがラマー・ハーテ宮殿に移送されたあとでないと達成不能だ。まずはラマー・ハーテ宮殿へ向かい、回収車が出発したらファントムシガーを使って時間を経過させよう。ターゲットがラマー・ハーテ宮殿へ移送されたあと、プレイヤーが宮殿に近づくと、12の監視所から四輪駆動車に乗った暗殺を謀るソ連兵がやって来る。そこを道に置いたダンボールやデコイなどで足止めし、フルトン回収しよう。

▲暗殺者を放っておくとターゲットが殺されてゲームオーバーになる。ラマー・ハーテ宮殿へ到着する前に回収しよう。

Mission 33 | [SUBSISTENCE]C2W

[SUBSISTENCE]通信網破壊指令

アフガニスタン:カブール北方

[illegible]						基本GMP	[illegible]
S	20分未満	A	25分未満	B	[illegible]未満	300000	2.0
C	1時間8分未満	D	1時間31分未満	E	[illegible]未満		

ミッションタスク	
東部通信所の通信設備を特定	–
東部通信所の通信設備を破壊	–
東部通信所周辺、隠されたダイアモンド原石を回収	+5000
東部通信所の通信機を破壊	+5000
ウィアロ村落、囚われている捕虜2名を回収	–
東部通信所にて資源コンテナを回収	–
–	
–	

ミッションマップ

18
ウィアロ村落
19
東部通信所
23
24
START

スタッフデータ

ウィアロ村落	
捕虜A (Howling Stallion)	戦:E 研:C 拠:E 支:E 諜:D 医:E
	スキル:ガンスミス(ショットガン)
捕虜B (Steel Kangaroo)	戦:D 研:C 拠:E 支:D 諜:E 医:E
	スキル:レスキュー

さまざまな制約のあるミッション

序盤にクリアした「4-通信網破壊指令」と同じ内容だが、こちらは［SUBSISTENCE］ルールで行われ、装備品の持ち込みやバディの同行が不可であったり、武器や装備の補給を受けられないなどの制約がある。ミッションを遂行するためには、敵から武器を奪うのがセオリーなのだが、このミッションに関しては支援ヘリの機銃を使うことで簡単にクリアできる。

◀フルトンは装備しているので[illegible]は心配ない。

ミッション攻略 あらかじめ対空レーダーを破壊しておく

東部通信所にある3つの通信設備をすべて破壊するか、建物の中にある通信機を破壊することがミッションの目的。あらかじめ東部通信所の対空レーダーを破壊しておけば、ミッションスタート時に東部通信所のランディングゾーンを選べるようになる。そこからミッションを開始し、支援ヘリの機銃で3つの通信設備を破壊してしまおう。この方法ならば支援ヘリを降りずにクリアできるので、簡単にSランクを獲得できる。ただし、東部通信所にいる敵兵の攻撃によって支援ヘリが撃墜される可能性がある。ヘリの装備の開発をできるだけ進めて、支援ヘリの装甲を強化しておこう。

POINT 1 支援ヘリの機銃で通信設備を一掃

スタート地点を東部通信所のランディングゾーンに定め、上空から支援ヘリの機銃で3つの通信設備を破壊すれば、支援ヘリから降りることなくクリアできる。通信設備の破壊が遅れると支援ヘリが撃墜される可能性が高くなるので、あらかじめ右のマップで通信設備の位置を把握して早めに破壊しよう。この方法ならばSランクの獲得は容易で、GMPを稼げるほか英雄度を上げるのにも役立つ。ただし、同じミッションを繰り返しクリアしていると、報酬のGMPが減少していく。別のミッションをクリアすれば報酬のGMPは少しずつ回復するので、GMPの低下が気になるならほかのミッションも遂行しよう。

▲"通信網破壊指令"でも同じ方法が通用する。このミッションと交互にクリアしてGMPを稼ぐのもいいだろう。

▲英雄度が上がれば、優秀なスタッフが手に入りやすくなる。マザーベースの発展を急ぎたいときにうってつけだ。

東部通信所の通信設備を特定

東部通信所内の通信設備をすべてマーキングすれば達成となる。東部通信所の南にある崖上に潜入し、双眼鏡で3つの通信設備をマーキングするのが確実だ。潜入ルートは166ページを参照してほしい。

▲東部通信所南の崖上にさえたどり着ければ特定するのは簡単。3つの通信設備を順にマーキングしていこう。

東部通信所の通信設備を破壊

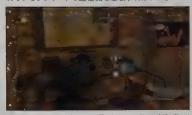
前ページの方法でミッションをクリアすれば、自動的に達成できる。敵兵の武器を奪って通信設備を破壊しても問題ないが、3つの通信設備を破壊するために武器を手に入れるのは手間がかかるので、素直に支援ヘリの機銃を使って一掃したほうがいいだろう。

東部通信所周辺に隠された ダイアモンド原石を回収

ターゲットであるダイアモンド原石のある位置は、「4-通信網破壊指令」のときと同じ。ダイアモンド原石は167ページで紹介したように東部通信所の南にある崖をクラックを使って登り、写真の場所へ向かえば簡単に回収することが可能だ。

◀敵兵を尋問して位置を特定すると、より確実に回収できる。

東部通信所の通信機を破壊

建物内にある通信機は、支援ヘリの機銃では破壊できない。ミッション攻略の方法が通用しないので、167ページのように東部通信所南の崖上に進み、通信機のある建物に潜入する。あとは建物の中に置かれているグレネードで通信機を破壊すればいい。

▲通信機の近くの棚にグレネードが置かれている。敵から武器を奪っているなら、その武器で通信機を破壊してもいい。

ウィアロ村落に囚われている捕虜2名を回収

ウィアロ村落に囚われている2名の捕虜を回収すれば達成できる。このミッションでは武器が持ち込めないため、ウィアロ村落に潜入する際はCQCで敵兵を排除して早めに武器を奪おう。

東部通信所にて資源コンテナを回収

東部通信所に置かれているふたつの資源コンテナのうち、どちらか一方を回収すれば達成となる。資源コンテナを回収できるフルトンの開発が済んでいれば、苦労せずに達成できるだろう。

装備と準備　装甲車の排除に役立つ装備を用意

［EXTREME］ルールで行われるミッション。このルールでは敵兵や車輌が通常より強化された状態で出現するのだが、目的や車輌の移動ルートは「9-装甲部隊を急襲せよ」と同じだ。車輌を回収できるフルトン、煙幕を張るスモークグレネード、車輌足止め用に対戦車地雷、電磁ネット地雷、アサルトライフルを用意し、防御力の高いバトルドレスを装備しておくと安心だ。

◀赤い色の装甲車や戦車のように、戦闘力の高い車輌が登場する

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
ミッション終了	15分の制限時間内にターゲットの装甲車を1輌以上排除しているとミッション成功。1輌も排除していないとゲームオーバーになる
戦車3輌と戦闘ヘリ登場	15分の制限時間内にターゲットの装甲車を7輌すべて排除していると戦車3輌と戦闘ヘリが登場

ミッション攻略　クリア方法は前回と同じ

Sランクを狙うには、15分の制限時間内に装甲車7輌を排除し、増援の戦車2輌と戦闘ヘリ1機を排除するのが近道。184ページで紹介したように装甲車、戦車2、戦闘ヘリ1を排除していこう。戦車を足止めするときは、道幅の狭い渓谷や橋などで待ち伏せすると対戦車地雷や電磁ネット地雷を踏ませやすい。また、戦闘ヘリは輸送トラックの誘導ミサイルで攻撃するのだが、数発撃ち込まないと撃墜するのが難しい。1発目を発射したらリロードしつつ遮蔽物に身を隠して、すぐにつぎのミサイルを撃とう。

▲足止めした車輌を回収するときは、敵に発見されないようにスモークグレネードの煙幕を活用すること。

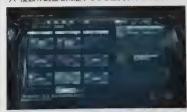
ミッションタスク攻略　輸送トラックの武器は攻略に役立つ

戦闘車輌／戦闘ヘリを複数排除

装甲車や戦闘ヘリを複数排除すればよく、Sランクを狙うのであれば必然的に達成可能。ちなみに全車輌と戦闘ヘリを排除すると160000のスコアが加算され、Sランク獲得の条件に到達する。

▲スコア130000以上でSランクとなる。160000のスコアを獲得できれば、多少ならば発見されても問題ない。

補給／戦闘支援を受けずに装甲車を全て排除

装備品の補給や砲撃の要請といった支援を受けずに、7輌の装甲車を排除すれば達成できる。車輌を足止めする対戦車地雷や電磁ネット地雷を交互に使ったり、複数の武器を用意するなど工夫してみよう。

▲対戦車地雷や電磁ネット地雷のグレードを高めておけば、所持数が増える。できるだけ開発を進めておくことも重要だ。

輸送トラックの運ぶ武器を入手

武器を運ぶ輸送トラックは、車輌の排除数または離脱数の合計が5輌になると出現し、北から南西へ向けて移動する。185ページのPOINT4のように待ち伏せし、アサルトライフルや電磁ネット地雷などで輸送トラックを足止めして武器を奪おう。

▲輸送トラックに積まれているのは、強力な誘導ミサイル。増援の戦闘ヘリを撃墜するためにぜひ欲しい武器だ。

装甲車を回収

制限時間内に出現する7輌の装甲車のうち、いずれかの装甲車を1輌でもフルトン回収すれば達成できる。装甲車の破壊にこだわらずにフルトンで回収すれば、問題なく達成できるだろう。

脱走した捕虜を捜索する兵士4名を回収

回収目的の捕虜Aに兵士4名が追いつくと、捕虜Aを処刑するのは「9-装甲部隊を急襲せよ」と同じ。彼らの居場所から近いラマー･ハーテ宮殿付近のランディングゾーンから降下し、急いで追いかけること。彼らに追いついたらCQCや麻酔効果のあるハンドガンなどで無力化し、フルトン回収しよう。

捕虜を6名回収

回収すべき捕虜6名の位置、出現条件は「9-装甲部隊を急襲せよ」と変わらない。ラマー・ハーテ宮殿付近のランディングゾーンからミッションをスタートし、捕虜Aを捜索する兵士たちを真っ先に排除することが重要だ。車輌の排除数や離脱数によって途中から登場する捕虜Fを輸送する車輌を見逃さないように注意すれば、すべての捕虜を回収するのは難しくない。

▲捕虜たちの捜索に苦戦するようなら、付近の捕虜を仮マーキングしてくれるD-Dogをバディとして連れていこう。

捕虜の居場所

名称	居場所
捕虜A	ラマー･ハーテ宮殿の北東の渓谷。北東へ移動する
捕虜B	ワク･シンド分屯地の地下牢。Mission5「バイオニクスの権威」の捕虜Aと同じ場所
捕虜C	ラマー･ハーテ宮殿付近の砂漠。南西へ移動する
捕虜D	ヤーオ･ウプ補給基地の南の川。川沿いを西へ移動する
捕虜E	ラマー･ハーテ宮殿前の小屋の中
捕虜F	装甲車の排除数と離脱数の合計が2輌になると捕虜移送ビークルに乗って登場（→P183）

戦車を3輌回収

制限時間内に7輌の装甲車を排除すると出現する、3輌の戦車を回収すれば達成できる。Sランクを狙うのであれば、必然的に達成できるだろう。

Mission 35 | CURSED LEGACY

ジャングルの遺留品

S	10分未満	A	11分24秒未満	B	13分30秒未満	250000	10
C	28分48秒未満	D	40分36秒未満	E	1時間54秒未満		

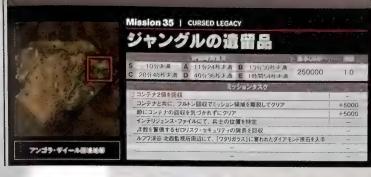
ミッションタスク	
コンテナ2個を回収	-
コンテナと共に、フルトン回収でミッション領域を離脱してクリア	+5000
敵にコンテナの回収を気づかれずにクリア	+5000
インテリジェンス・ファイルにて、兵士の位置を特定	-
洋館を警備するゼロリスク・セキュリティの隊長を回収	-
ルフワ渓谷 北西監視所周辺にて、「ワタリガラス」に奪われたダイアモンド原石を入手	-
-	-
-	-

ミッションマップ

START
ルフワ渓谷
START

スタッフデータ

ルフワ渓谷	
ZRS隊長 (Jade Capybara)	戦:A++,研:C,拠:C,支:C,諜:C,医:B
	スキル:クイック・リロード

書類データ

ルフワ渓谷	
インテリジェンス・ファイル	テントの中
インテリジェンス・ファイル	洋館の二階

装甲兵への対抗手段が必要

このミッションの目的は、コードトーカーの研究資料が入ったふたつのコンテナを回収すること。ただし、コンテナはライオットスーツを着込んだ手強い装甲兵に守られている。対策として、スモークグレネードやエアショック弾のショットガンなどの武器を持っていこう。またコンテナが隠されている場所は見通しの悪いジャングルだ。バディには索敵能力に優れるD-Dogを同行させるといい。そうすれば不意の遭遇を防げるうえ、コンテナを護衛する敵兵の位置から、ターゲットとなるコンテナの在処を推測するのにも役立つ。

▲単体の敵兵相手ならD-Dogをけしかけるのも有効。飛びかかりが決まれば、屈強な装甲兵ですら一撃で無力化できる。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
コンテナ位置判明	敵兵を尋問する、またはテント内のインテリジェンス・ファイルを取得するとコンテナの位置が判明
回収部隊接近	片方のコンテナを回収すると、XOFの回収ヘリ接近の知らせが入る。回収ヘリが到着する9分以内にもう片方のコンテナを回収しないとゲームオーバー
警備態勢強化	片方のコンテナを回収すると、もう片方のコンテナ付近へ敵兵が移動する

ミッション攻略 南のランディングゾーンからミッション開始

このミッションには開始地点がふたつあるが、ターゲットに近いのは南のランディングゾーンだ。クリアタイムを短縮するため、ここから作戦地域内に降り立とう。そのあとは右の進行ルートに従って北東へ進み、敵兵に見つからないようにふたつのコンテナを回収していくことになる。

◀敵兵の近くにコンテナもある。敵兵を目印にすれば迷うこともない。

POINT 1 敵兵を尋問しコンテナの位置を聞き出す

D-Dogを頼りにコンテナを警備する装甲兵を見つけたら、CQCやエアショック弾のショットガン、スモークグレネードなどで無力化。最後のひとりをCQCで拘束し、尋問でコンテナの位置を吐かせよう。

ひとつ目のコンテナを回収したあと、9分以内にもう片方を回収し、ホットゾーンから離脱すればクリアだ。ふたつ目のコンテナをフルトン回収する際、気球につかまると、回収しつつ離脱できるのでオススメだ。痕跡ゼロクリアを狙うなら、D-Dogの吠え声で警備兵をコンテナから引き離し、そのスキに回収しよう。

▲ひとつ目のコンテナの在処へ行くには、川が狭くなっているところをジャンプで飛び越えると早い。

達成には洋館方面にも寄り道する必要がある

コンテナと共に、フルトン回収でミッション領域を離脱してクリア

コンテナに上ってフルトン装置を取り付けたあと、そのまま●ボタンを押し続けると、上昇するコンテナとともにミッション領域を離脱できる。これをふたつ目のコンテナを回収するときに実行すれば、タスクを達成可能だ。なお、ミッションをクリアする必要があるので、ひとつ目のコンテナ回収時に行うと失敗になるので注意。離脱にかかるコストと時間をカットできるので、ぜひマスターしておきたいテクニックといえる。

敵にコンテナの回収を気づかれずにクリア

このミッションタスクは、コンテナ周辺の敵兵をすべて無力化しておいてからコンテナをふたつ回収すれば達成できる。具体的には、フルトン回収の対象物から周囲30m以内に敵兵がいなければ、フルトン回収の際に発生する音で気づかれることはほぼない。覚えておいて損はないだろう。

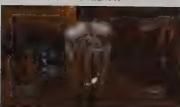
インテリジェンス・ファイルにて、兵士の位置を特定

目的のインテリジェンス・ファイルは、洋館の正面玄関の2階から入ってすぐの部屋にある。具体的な位置は下の写真を参照。ちなみにこの部屋にはゼロリスク・セキュリティの隊長もいるので、ついでに隊長回収のタスクも達成するといい。ドアを開けたときに出会い頭で見つかってしまわないように、スモークグレネードで煙幕を張ってから突入しよう。

▲ここが洋館の正面玄関だ。まずは警護に当たっている周囲の敵兵をすべて無力化。それから洋館に突入しよう。

洋館を警備するゼロリスク・セキュリティの隊長を回収

隊長は洋館の2階にいる。このミッションタスクを達成するなら、洋館に近い北のランディングゾーンから降り立つといい。隊長を無力化するもっとも簡単な方法はグレード4のスタンアームを最大まで溜めた電撃だ。これで洋館の敵兵を隊長ごと全員スタンさせれば、回収の際に見つかる心配はない。測量要員としてD-Dogを連れていくのを忘れないように。スタンアームがなければ、下の写真の場所で220ページの方法を使い、敵兵を一網打尽にするといい。

▲スタンアーム最大溜めの射程は45m。連発はできないので、洋館の敵兵全員を射程内に収め、一撃で仕留めよう。

▲2階に上がってすぐのところにある狭小路が敵兵を集めるのに最適の場所。赤いベレー帽を被っているのが隊長だ。

ルフワ渓谷 北西監視所周辺にて、「ワタリガラス」に奪われたダイアモンド原石を入手

目的のダイアモンド原石は、洋館方面から見て08の監視所の手前を左に入ったところにある。北のランディングゾーンから降り立てば、すぐ到着可能だ。また付近にリカオンがいるので、D-Dogを連れていくと位置がわかりやすい。

アンゴラ・ザイール国境地帯

Mission 36 | [TOTAL STEALTH]FOOTPRINTS OF PHANTOMS

[完全ステルス]赤道のウォーカーギア

[illegible]						[illegible]	[illegible]
S	12分未満	A	13分12秒未満	B	15分未満	500000	12
C	30分12秒未満	D	42分24秒未満	E	1時間3分36秒未満		

ミッションタスク	
ウォーカーギアを全て排除	–
ディタディ村落跡に囚われている捕虜2名を回収	+5000
ウォーカーギアを全て回収	+5000
ディタディ村落跡にて「ジギタリス(ルテア)」を採取	–
ディタディ村落跡にてトラックを回収	–
–	–
–	–
–	–

ミッションマップ

スタッフデータ

ディタディ村落跡	
捕虜A (Pouncing Buzzard)	戦:E,研:A+,拠:C,支:D,諜:E,医:D
	スキル:トラップ技術
捕虜B (Killer Squirrel)	戦:D,研:A+,拠:E,支:D,諜:D,医:E
	スキル:運搬技術
リザルト[illegible]	
志願兵 (Killer Stallion)	戦:B,研:D,拠:B,支:D,諜:A,医:D
	スキル:–

書類データ

ディタディ村落跡	
[G44]開発資料	東側の捕虜Bが囚われているテントの中

装備と準備 発見されないために潜入に役立つ装備を揃える

［完全ステルス］という特殊なルールで遂行されるミッション。目的や内容はすでにクリアしている「15-赤道のウォーカーギア」と同じだが、このミッションでは敵兵に発見されるとリフレックス・モードにはならず、その時点でゲームオーバーになってしまうため、かなり難度が高い。敵に発見されないように、万全の準備を整えてから挑もう。まずはサプレッサー付きのスナイパーライフルを用意して、遠距離から敵兵を無力化できるようにしておく。麻酔効果のあるスナイパーライフルだと敵兵が目覚めてしまうため、殺害できる殺傷系のスナイパーライフルを選ぼう。さらに操作キャラクターにはスニーキングスーツを装備させて、少しでも敵兵に発見される確率を少なくしたい。周囲の敵兵を早めに発見できるように、バディはD-Dogを選択。D-DogにはSNEAKING（KNIFE）を装備させて、敵兵士を殺害できるようにしておくこと。

ミッション攻略 ディタディ村落跡の南側から潜入

「15-赤道のウォーカーギア」では岩山の頂上からミサイルを撃てば簡単にクリアできたが、このミッションでは狙撃兵に発見される確率が高い。ディタディ村落跡に潜入し、ウォーカーギアを回収する方法でSランクを目指そう。スタート地点から南に大きく迂回してディタディ村落跡に潜入するとチェックポイントを通過できる。リスタートしたときに移動距離の短縮が可能になるのでオススメ。なお、進行ルート上にある街道には、周囲を巡回している敵兵がいるので注意しよう。

◀端末のマップを見ながら大きく南へ迂回し、ここから北上しよう。

POINT 1 D-Dogをサポートしながらウォーカーギアを排除

ディタディ村落跡に潜入後は、東側にある岩山の麓にあるウォーカーギアを目指して進む。途中で遭遇した敵兵は、D-Dogに指示を出して殺害すればいい。ただし、複数の敵兵がいると、D-Dogが返り討ちにあう可能性が高い。そうならないように少し離れた位置からスナイパーライフルでD-Dogをサポートし、すみやかに敵兵を排除すること。付近の敵兵を排除したら、ウォーカーギアをフルトンで回収し、東へ進んでホットゾーンから離脱すればミッションクリアだ。

◀D-Dogが倒されてしまったら、支援を要請して復帰させよう

ミッションタスク攻略 回収と採取のタスクが中心

ディタディ村落跡に囚われている捕虜2名を回収

ディタディ村落跡にいる捕虜2名をフルトン回収すると達成できる。捕虜Bはこのミッションの目的であるウォーカーギアの近くにいるので、ウォーカーギアを排除するときに回収すればいいが、捕虜Aは離れた場所にいるため回収する際に敵兵に発見される確率が高い。POINT1で紹介した潜入方法で苦戦するようなら、下のコラムのようにスタンアームの落雷で周囲の敵兵士を気絶させる方法を試してみよう。

◀ディタディ村落跡の西側から潜入すると、捕虜Aを救出しやすい。

ウォーカーギアを全て回収

ミッション攻略で紹介したように、ディタディ村落跡の南側から潜入して4台のウォーカーギアをフルトン回収すれば達成できる。1台でも破壊すると達成条件を満たせなくなるため、敵兵を攻撃する際は流れ弾がウォーカーギアに当たらないように注意。

ディタディ村落跡にて「ジギタリス(ルテア)」を採取

採取すべきジギタリス(ルテア)は、ディタディ村落跡東の岩山の影に生えている。位置は「15-赤道のウォーカーギア」と同じなので、すでに達成しているなら迷わず発見できるだろう。ジギタリス(ルテア)は、使う装備品によっては出撃時に消費されるため、採取してある程度数をそろえておこう。

▲ジギタリス(ルテア)を採取するまえに、開発で義手に薬効植物の採取量が向上する機能を追加しておくとお得。

ディタディ村落跡にてトラックを回収

ディタディ村落跡西側の三叉路に停車中のトラックを回収すれば達成となる。トラック付近に大きな遮蔽物はないので、ディタディ村落跡西側の三叉路を目印に探せば容易に達成できる。

FILE 14

スタンアームで敵兵士をまとめて無力化

スネークの義手スタンアームがグレード4まで到達していれば、最大溜めの電撃によって半径45m以内の敵兵士を気絶させられる。開発には研究開発班のレベルが37以上必要で、バッテリーの容量の都合で連発はできないという難点はあるが、完全ステルスのミッションでどうしても敵に発見されてしまうようなら、切り札として活用しよう。

◀敵拠点の深部で使うのが最適だが、序盤の先制攻撃で使っても効果的

[illegible] スカルズ排除にはアサルトライフルやミサイルが有効

ミッションの目的は、「16-売国の車列」と同じく輸送トラックの回収だ。ただし、チキンキャップとリフレックス・モードが使用不可なうえ、敵が全体的に強化されていて難度ははるかに高い。とくにスカルズの強さは驚異的だ。トラック回収時にスカルズからの攻撃に耐えられるよう、バトルドレスとシールドを用意すること。スカルズを排除するなら、殺傷系のスナイパーライフルかミサイルを忘れないように。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
移動ルート判明	インテリジェンス・ファイルを取得すると、護衛部隊の移動ルートが判明する
護衛部隊移動開始	一定時間が経過するか、18の監視所に近づくと、18の監視所にいる護衛部隊がノヴァ・ブラガ空港跡にいるターゲット（輸送トラック）のもとへ移動を開始する
護衛車移動開始	一定時間が経過すると、ノヴァ・ブラガ空港跡の北にいる護衛車が、キジバ野営地を目指すターゲットや護衛部隊と合流すべく移動を開始する
キジバ野営地へ	ターゲットの元に護衛部隊が到着すると、キジバ野営地へ向けて移動を開始する
スカルズ出現	ターゲットに接近するとスカルズが4体出現し、空港内の兵士が傀儡兵になる
スカルズ撤退	スカルズを全滅させると一定時間後に撤退。兵士の傀儡化が解除されスタン状態になる

ミッション攻略 空港跡の裏口から潜入してターゲット確保

敵や車輌の位置はミッション「16-売国の車列」と同じなので、クリアまでの手順も同じで問題ない。ミッションがスタートしたら、ターゲットがいるノヴァ・ブラガ空港跡に直接向かおう。そして、裏口から空港跡に潜入し、ターゲットの輸送トラックを回収する。最後にスカルズを無視してホットゾーンの外へ離脱すれば、余裕を持ってSランククリアができる。さらなる高得点を目指すなら、バディには移動速度が速いD-Walkerを連れていくのがオススメだ。

▲まずは空港跡の裏口を目指す。輸送トラック回収後、迅速に離脱できるよう、D-Walkerもここに置いておこう。

POINT 1 スカルズを無視して圏外へ走り抜ける

ノヴァ・ブラガ空港跡に到着したら、209ページの潜入ルートを参考にして輸送トラックをフルトン回収しよう。ただし、フルトンをスカルズに割られないよう注意。スカルズを引き離してから回収するか、ツールのワームホール回収装置を開発して、これを利用しよう。あとは裏口から空港跡を出て、そのまま真っ直ぐ西へ走ってホットゾーンを離脱すればいい。

▲[illegible]を装備し、ジグザグに走れば確実に逃げられる。

ミッションタスク攻略 スカルズ排除には赤い装甲車を利用しよう

護衛部隊（装甲車）を特定

護衛部隊の装甲車をマークすれば達成。装甲車は青と赤の2種類あるが、マークするのはどちらか片方で構わない。装甲車がいる18の監視所に向かい、遠くから双眼鏡でマークしよう。

輸送トラックを特定

ターゲットの輸送トラックをマークすれば達成できる。空港跡の裏口から入ってすぐ左手にある建物のハシゴで屋根に上り、遠くから双眼鏡でマークするのが安全だ。回収直前にマークしてもいいだろう。

「スカルズ」を排除

強化型スカルズ4名を全滅させれば達成できる。スカルズにもっとも有効な攻撃は、赤い装甲車の主砲だ。その破壊力は凄まじく、頑強なスカルズをわずか2発で倒せるほど。ファントムシガーを使って赤い装甲車が空港跡に到着するのを待ってから戦闘を開始しよう。装甲車を破壊されてしまったときは、北側ハンガーの屋根の上からスナイパーライフルで攻撃すること。

スカルズ戦のポイント

- 体力、攻撃力、攻撃速度が全体的に強化されている
- 地面から出現する金属塊の爆発は一撃でひん死になるほどのダメージがある
- 投げつけてくる金属塊やマチェット攻撃でも大ダメージを受ける
- 赤い装甲車の主砲が極めて有効
- そのほかの特徴は以前と同じ

▲主砲で狙いをつけやすくするため、装甲車に乗ったら右ハンドルを切りながらバックし、後輪を障害物に乗り上げよう。

輸送トラックの運転手を回収

輸送トラックに乗り込んだ敵兵を回収すれば達成。空港跡の裏口で護衛部隊と合流したあと、トラックを発進させた瞬間に近づくと傀儡化したあとに確保しやすい。なお、乗り込む前に回収しても達成不可能だ。

インテリジェンス・ファイルにて、護衛部隊の予測経路を特定

このミッションタスクは、14の監視所のテント内にあるインテリジェンス・ファイルを取得すれば達成できる。ミッション開始時に表示されている黄色いマーカーの場所にあるので、これを目印にしよう。

輸送トラックの運転手と拠点／監視所の兵士の会話を全て聞いた

ノヴァ・ブラガ空港跡、12の監視所、キジバ野営地の3ヵ所で発生する、トラック運転手とCFA兵との会話の字幕が最後まで表示されれば達成。運転手を尾行し、双眼鏡のマイクで遠くから会話を拾おう。ただし、達成にはかなりの時間を要する。

▲会話を聞こうと近づきすぎて、うっかりスカルズが出現してしまわないよう注意しよう。遠くから双眼鏡で盗聴するほうが安全だ。

ゼロリスク・セキュリティの兵士を3名回収

紺色の上着を着ているのがゼロリスク・セキュリティの兵士だ。彼らを3名回収すれば達成できる。スカルズ排除後にスタンする空港内の兵士か、時間が経つとノヴァ・ブラガ空港跡北の三叉路に現れる4人の兵士を回収するのが簡単だ。

Mission 38 | EXTRAORDINARY

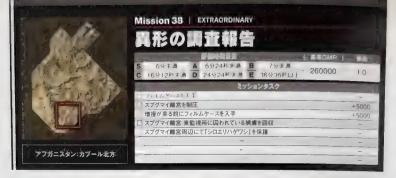
異形の調査報告

アフガニスタン:カブール北方

							基本GMP	
S	6分未満	A	6分24秒未満	B	7分未満	-	260000	10
C	16分12秒未満	D	24分24秒未満	E	36分36秒以上			

ミッションタスク	
フィルムケースを入手	-
スプグマイ離宮を制圧	+5000
増援が来る前にフィルムケースを入手	+5000
スプグマイ離宮 東監視所に囚われている捕虜を回収	-
スプグマイ離宮周辺にて「シロエリハゲワシ」を保護	-
-	-
-	-
	-

ミッションマップ

23
24
25
スプグマイ離宮
START

スタッフデータ

24の監視所	
捕虜 (Sky Centipede)	戦:D,研:A++,拠:B,支:D,諜:A,医:A+
	スキル:減音技術

概要と準備 フィルムを発見しやすいよう夜間に潜入

スプグマイ離宮に隠されている、機密情報を収めたフィルムケースを回収するのが目的のミッション。フィルムケースは非常に小さいうえ、ミッションをやり直すごとに場所が変わるので、自力で見つけ出すのは困難だ。ただし、コンティニューしてリスタートしたときのみ場所は変わらない。情報提供者の残した画像や、暗視ゴーグル装備時にフィルムが放つ光を頼りにして、フィルムケースを見つけ出そう。フィルムケースは暗視ゴーグルを装備すると探しやすいため、敵兵の視界が狭まる夜間にミッションを開始するのが望ましい。

▲フィルムケースの場所を写した粗い画像は、時間が経つと鮮明になり、フィルムケース探しの大きな助けになる。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
増援部隊到着1	ミッション開始後一定時間経過後、23の監視所から出発した増援が到着する
増援部隊到着2	さらに一定時間が経過すると、25の監視所から出発した増援が到着する
画像解析	ミッション開始後一定時間が経過すると、フィルムケースの隠し場所を写した画像が鮮明になる
フィルム破壊	プレイヤーよりさきに敵兵にフィルムケースを発見された場合、発見報告のあとフィルムケースを破壊されてゲームオーバー

ミッション攻略 のちの脅威となる増援部隊をさきに排除する

目的はスプグマイ離宮に隠されたフィルムケースを回収することだが、すぐに見つけるのは難しい。安全を重視して、のちの脅威となる増援部隊をさきに排除するのがオススメだ。増援部隊は2部隊おり、最初は北から、次は南西から四輪駆動車に乗ってスプグマイ離宮へやって来る。作戦地域に降下したら、まずは右図のPOINT1の地点で増援を排除。それからスプグマイ離宮に向かい、離宮の敵兵を全滅させるのだ。そうすれば、誰にも邪魔されずにゆっくりとフィルムケースを探せる。直接スプグマイ離宮へ向かうのは、コンティニューをしてフィルムケースの在処が事前に分かっている場合か、クリアタイムを縮めて少しでもスコアを伸ばしたい場合のみにしよう。

POINT 1 増援部隊を馬糞で足止めして回収

増援部隊を殺傷せずに排除する方法はいろいろあるが、簡単なのはD-Horseの糞を道路に撒いておき、四輪駆動車をスリップさせたスキに車輌と敵兵をまとめてフルトン回収することだ。北からやってくる最初の増援部隊は3名で、それぞれ四輪駆動車の運転席、助手席、後部座席に乗っている。後部座席で右を向いている敵兵に見つからないよう、車の左側で待ち伏せすること。つぎの増援部隊は、運転席と助手席に乗った2名。こちらは前しか見ていないので、左右のどちらで待ち伏せしてもいい。

▲糞を踏んだ四輪駆動車の乗員はしばらく気絶状態になるので、見つかる心配なく安全にフルトン回収できる。

POINT 2 離宮に隠されたフィルムケースを入手する

フィルムの隠し場所は、3つあるパターンのいずれかからランダムで選ばれる。ただし、最初に提供される不鮮明な画像でフィルムケースを見つけ出すのは困難だ。スブグマイ離宮に到着したら、解析班による隠し場所画像の鮮明化を待つあいだに離宮を制圧し、敵兵にフィルムケースを破壊される危険性を排除しておこう。その際、麻酔銃やエアショック弾のショットガン、スモークグレネードからのCQCなどで対処するといい。鮮明化された画像が転送されたら、下の画像と照らし合わせてどのパターンかを割り出し、右のマップの場所でフィルムケースを回収しよう。

解析班より転送されるフィルムケースの隠し場所(パターンに対応したフィルムケースの右上の写真を参照)

ミッションタスク攻略 増援と離宮の敵兵の全排除が達成のカギ

スブグマイ離宮を制圧

スブグマイ離宮にいる敵兵をすべて排除すれば達成できる。排除方法はPOINT2の項を参照。増援到着前なら最初にいる敵兵を排除するだけでOKだが、増援到着後は増援も含めて排除する必要がある。

▲捜索隊の中には手強い装甲兵もいる。エアショック弾のショットガンやスモークグレネードなどの対抗手段を忘れずに用意しよう。

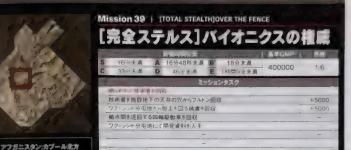
増援が来る前にフィルムケースを入手

増援をあらかじめ排除しておくか、増援が来る前に速やかにフィルムケースを見つければいい。後者の方法を採用するなら、フィルムケースの場所を特定後、直前のチェックポイントからやり直そう。

スブグマイ離宮 東監視所に囚われている捕虜を回収

捕虜はホットゾーンの外に居るので、フィルムケースを回収するまえでないと回収できない点に注意。捕虜を回収しつつクリアするなら、事前に増援とスブグマイ離宮の敵兵をすべて排除しておこう。

スブグマイ離宮周辺にて「シロエリハゲワシ」を保護

シロエリハゲワシを気絶させるか眠らせて、フルトン回収すれば達成できる。スブグマイ離宮を制圧したあと、飛び回ってるところを狙って、攻撃範囲の広いエアショック弾のショットガンを撃つといい。なお、留まっているところを撃っても、大抵は回収できない位置で動かなくなってしまうので飛行中を狙うこと。

Mission 39 | [TOTAL STEALTH]OVER THE FENCE

[完全ステルス]バイオニクスの権威

	[illegible]					基準GMP	[illegible]
S	16[illegible]未満	A	16分48秒未満	[illegible]	18分未満	400000	16
C	33[illegible]未満	D	46[illegible]未満	E	18[illegible]分未満		

ミッションタスク	
[illegible]	
技術者を施設地下の天井の穴からフルトン回収	+5000
ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜を回収	+5000
拠点間を巡回する四輪駆動車を回収	–
ワク・シンド分屯地にて開発資料を入手	
–	–
–	
–	–

アフガニスタン:カブール北方

ミッションマップ

ワク・シンド分屯地

START

START

09

11

15

スタッフデータ

ワク・シンド分屯地	
捕虜A (Spying Harrier)	戦 E 研 B 拠 D 支 D 諜 D 医 C スキル:バイオニクス
捕虜B (Spunky Sturgeon)	戦 D 研 D 拠 D 支 C 諜 D 医 D スキル —

書類データ

ワク・シンド分屯地	
[UN-ARC]開発資料	北部にある6つの建物のうち、北西にある建物の中

D-Dogとスナイパーライフルを用意

[完全ステルス]ルールで行われるミッション。内容は以前クリアしたミッション「5-バイオニクスの権威」と同じで、捕虜Aを救出する目的も同じ。潜入に最適なスニーキングスーツとサプレッサー付きのスナイパーライフルを用意。バディはD-Dogを選択し、敵兵士を殺害できるようにSNEAKING(KNIFE)を装備させよう。クリア時間短縮のため、コンテナの回収に対応したフルトンを開発しておけば万全だ。

◀ミッションタスク用に電磁ネット地雷があると便利

ミッション攻略　クラックでワク・シンド分屯地に潜入

ターゲットである捕虜Aは、ワク・シンド分屯地の北部に囚われている。今回は完全ステルスのルールがあるため、守りの堅いワク・シンド分屯地に正面から潜入するのは、自殺行為に等しい。「5-バイオニクスの権威」のときと同じように、ワク・シンド分屯地に南西部にあるクラックを利用して内部に潜入しよう。

◀南側のランディングゾーンからスタートすると時間を短縮できる。

POINT 1 クラックを利用して潜入する

南側のランディングゾーンに降下したあとは、ワク・シンド分屯地の南西部にある橋を目指して進む。付近には見張りの敵兵がいるため、通り過ぎるのを待つかD-Dogに殺害するよう指示を出しつつスナイパーライフルで排除していこう。南西部の橋からは、「5-バイオニクスの権威」のときと同じように北側の崖にあるクラックを登ってワク・シンド分屯地に潜入する。2ヵ所あるクラックのうち、西側のクラックを利用するほうが安全だ。崖を登ったあとは北東へと進んでPOINT2を目指そう。なお、POINT2付近にいる捕虜Bを救助するとスコアが加算される。腕に自信があるなら、挑戦してみてもいいだろう。

◀離れた兵士は、マーキングを見ながらやり過ごしてもいい。

◀見張りの兵士は、南西の橋付近の高台から[illegible]排除しやすい。

POINT 2 捕虜救出後はコンテナごと離脱

POINT2に到着したら、捕虜Aのいる建物の地下に潜入する。周囲の敵兵はD-Dogに殺害の指示を出すか、スナイパーライフルで排除しよう。捕虜Aの救出はフルトンで回収すればよく、できれば天井の穴から救出してミッションタスクを達成したい。離脱する際はフルトン回収する資源コンテナに乗って離脱すると、クリアタイムを短縮できる。ただし、すでにほかのミッションなどで資源コンテナを回収していると、資源コンテナが復活していない可能性がある。この場合は、きた道を戻って支援ヘリで離脱しよう。

▲資源コンテナは捕虜Aのいる建物の周囲にある。この上に乗ったら、Ⓐボタンを押し続けて作戦展開地域から離脱しよう。

ミッションタスク攻略 事前の敵兵士の排除が重要

技術者を施設地下の天井の穴からフルトン回収

技術者とは捕虜Aのことを示しており、彼が囚われているワク・シンド分屯地北部にある建物の地下で、天井に空いている穴を通すようにフルトン回収すれば達成できる。敵に発見されないようにD-Dogと協力して周囲の敵兵を排除し、捕虜Aを穴の真下まで運んでからフルトン回収すれば達成だ。

▲地下には回収に利用できる穴が数ヵ所ある。昼間の場合天井から光が差しているので、それを目安に探し出すといいだろう。

ワク・シンド分屯地から脱走を図る捕虜を回収

ワク・シンド分屯地北部にいる捕虜Bを回収すれば達成できる。捕虜Aを救出するときと同じ進行ルートを進み、匍匐しながら捕虜Bの場所に向かおう。邪魔な敵兵はD-Dogに指示を出して無力化するといい。

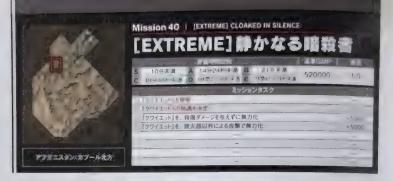
拠点間を巡回する四輪駆動車を回収

目的の四輪駆動車は、ワク・シンド分屯地の南部にしばらく停車し、その後南東へ向けて出発する。停車中に近寄ると発見される可能性が高いので、南部へ移動するときに足止めしてから回収しよう。

▲待ち伏せ場所は、ワク・シンド分屯地南西の橋付近がオススメ。電磁ネット地雷で足止めすると簡単に回収できる。

ワク・シンド分屯地にて開発資料を入手

ワク・シンド分屯地北東部の建物の中にある開発資料を入手すれば達成できる。南西のクラックからワク・シンド分屯地に潜入した場合、開発資料がある建物までの道のりが長い。安全な場所の遮蔽物に身を隠しながらD-Dogに殺害の指示を出し、邪魔な敵兵をひとりずつ排除していくと安心だ。

概要と準備 強化されたクワイエットと対決

ミッション「11-静かなる暗殺者」の高難度版ミッション。ターゲットとなるクワイエットの能力が大幅に強化されており、以前と同じ戦い方で挑むと間違いなく秒殺される。クワイエットの攻撃で即死しないよう、操作キャラクターはスキル「タフ」を持つスタッフか、スネークの場合は義手の＋MEDICAL1を開発済みの状態にしてバトルドレスを着ておこう。用意したいアイテムは、スナイパーライフルとスモークグレネード、ダンボール、ノクトシアニン。そしてD-Dogといずれかの戦車を手配すれば準備は万全だ。

▲照準合わせから射撃までわずか0.5秒ほど。しかも撃たれればほぼ即死という、鬼神の如き強さになっている

ミッション攻略 煙幕を張ってヘッドショットを狙う

強化されたクワイエットには、以前のミッションのように支援要請した補給物資を当てることはできず、正攻法で挑むほかない。まずはクワイエットの位置を特定する必要があるので、物陰に隠れてノクトシアニンを使用し、彼女の待機場所を特定しよう。ダンボールを被ってわざと撃たれたり、ハミングの音、レーザーサイトを追う方法も有効だ。位置を特定したら攻撃開始。スモークグレネードで煙幕を張り、暗視ゴーグルで視界を確保してスナイパーライフルでヘッドショットを決める。この手順を繰り返してダメージを蓄積させよう。

クワイエット戦でのポイント

- 攻撃力、行動速度、体力が全体的に強化されている
- スナイパーライフルによる射撃を受けるとほぼ即死する。ただし、スキル「タフ」を持ち、バトルドレスを装備したキャラクターなら即死しない
- 支援物資が当たらない
- それ以外の特徴は以前と同じ

▲クワイエットの初期位置は以前と同じ。双眼鏡でマークして、煙の中から先制のヘッドショットを決めよう。

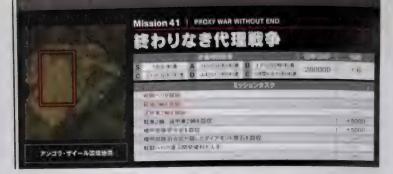
▲どうしても倒せないなら戦車に乗って戦おう。手榴弾以外はほとんどダメージを受けないので、簡単に倒せる。

ミッションタスク攻略 地形を利用して銃火器以外で無力化するタスクを達成

「クワイエット」を、殺傷ダメージを与えずに無力化

麻酔弾を撃ち出せるスナイパーライフルなどの非殺傷武器のみでクワイエットを攻撃し、スタミナを0にすれば達成できる。少しでも体力にダメージを与えると達成できない点に注意しよう。クワイエットをマークし、そこに催眠ガス散布を要請するのも手だ。クリアランクの上限はAに制限されるが、麻酔弾のスナイパーライフルを使うよりはるかに早く無力化できる。

「クワイエット」を、銃火器以外による攻撃で無力化

支援物資を当てようとしても寸前でかわされてしまうため、このミッションタスクを達成するには崩落する地形に巻き込んでトドメを刺すしかない。殺傷武器や支援砲撃などでクワイエットの体力をギリギリまで削ったら、クワイエットが運良く崩落する地形の近くに移動するのを待とう。達成するのは非常に困難なので、後回しにしてしまってもいい。

概要と準備 四輪駆動車とC-4、D-Dogを用意する

このミッションの目的は、戦車2輌、装甲車2輌、戦闘ヘリ1機から成る敵機甲部隊の排除だ。広大な作戦地域に展開する敵機甲部隊に先手を打てるよう、四輪駆動車を手配しておきたい。装備する武器は、戦闘ヘリを撃墜するためのC-4だけあれば十分だ。敵機甲部隊の排除が目的とはいえ、敵に見つからないに越したことはないので、バディには索敵能力に優れたD-Dogを選ぶといい。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
機甲部隊集結1	ミッションが開始されると、戦車2台、装甲車1台が移動を開始。14の監視所を経由したあと ノヴァ ブラガ空港跡へ向かう
機甲部隊集結2	戦車2台と装甲車1台のうち、いずれか1台を排除するとディタディ村落跡近くから装甲車が出現し、ノヴァ・ブラガ空港跡に向かう
戦闘ヘリ出現	ミッション開始から220秒が経過すると戦闘ヘリが出現。14の監視所に立ち寄ったあと、ノヴァ・ブラガ空港跡に向かう
司令官到着	ノヴァ・ブラガ空港跡に戦闘ヘリが到着すると、司令官が降りて管制塔の裏にある建物の部屋に移動する

ミッション攻略 敵車輌の進行ルート上に先回りする

ターゲットとなる敵機甲部隊は、それぞれ01の監視所、蛇の口駐屯地、ディタディ村落跡から出発し、14の監視所で合流したあと、最終的にはノヴァ・ブラガ空港跡に集結する。合流を許してしまうと排除しにくくなるので、敵車輌の進行ルート上に先回りして各個撃破するのが理想的だ。まずは北のランディングゾーンに降下し、キジバ野営地から出発した戦車を排除。つぎにディタディ村落跡から出発した装甲車、最後に蛇の口から出発した装甲車と戦車、北から来る戦闘ヘリという順番で排除していこう。

▲最初の待ち伏せ地点はキジバ野営地南の十字路。つぎはその南東のT字路だ。ここにマーカーを設置しておこう。

POINT 1 敵車輌を四輪駆動車で足止めしてフルトン回収

POINT1で示した待ち伏せ地点に到着したら、四輪駆動車を敵車輌の通り道に停車させ、物陰に身を潜めて敵の到着を待とう。そして敵車輌が立ち往生しているスキに素早く背後や側面から接近し、フルトン回収するのが理想的な排除方法だ。鹵獲した戦車や装甲車は高く売れることを考えると、地雷やミサイルで敵車輌を破壊するのはあまりオススメできない。

◀敵車輌の視界は前方120度ほど。しっかり障害物に隠れて待とう

POINT 2 車輛2台と戦闘ヘリを排除する

残る敵車輛は、蛇の口駐屯地から出発した戦車と装甲車の2輛だ。2輛を尾行し、14の監視所に入って停車したところをフルトン回収しよう。走行中の敵車輛の左斜め後方から追い抜きつつ車を飛び降りて無理矢理停車させ、フルトン回収してもいい。残る戦闘ヘリは14の監視所で低空ホバリングするのを待って、C-4で爆破しよう。なお、強力なミサイルを開発しているならば、戦車と装甲車を強襲し、一気に撃破してみるのも面白い。D-Horseの派遣を要請して騎乗し、2輛との距離を素早くつめてから、ミサイルを撃ち込もう。

▲戦闘ヘリの真下にC-4を数個仕掛けたら、D Dogが爆発。巻き込まれないよう、十分に離れてから起爆しよう。

ミッションタスク攻略 戦闘ヘリが空港跡に到着しないと達成できないものも

戦車2輛、装甲車2輛を回収

ターゲットの戦車と装甲車を、すべてフルトン回収すれば達成。14の監視所で停車しているときか、四輪駆動車や電磁ネット地雷などで立ち往生しているときなどを狙って側面や背後から回収しよう。

▲2輛並んだ車輛を回収する際は、電磁ネット地雷で足止めしたあとさらに煙幕を張り、後続車輛の視界を遮ると安全だ。

機甲部隊司令官が隠したダイアモンド原石を回収

このミッションタスクを達成するためのダイアモンド原石は、ノヴァ・ブラガ空港跡内にある機甲部隊司令官が待機する部屋に隠されている。下の写真を参考にして、棚に積まれたダンボールの裏を探そう。

▲棚のダンボールの後ろにダイアモンド原石が隠されている。ちなみに、司令官の到着を待たなくても入手可能だ。

機甲部隊司令官を回収

機甲部隊の司令官は戦闘ヘリに乗っており、ノヴァ・ブラガ空港跡に到着したあと、下の写真の部屋で待機する。スモークグレネードを投げ込んでから部屋に突入すれば、簡単に身柄を確保できる。空港跡到着まで待たないと達成できないので、ファントムシガーを使って時間を経過させよう。

戦闘ヘリの運ぶ開発資料を入手

戦闘ヘリが運ぶ開発資料は、戦闘ヘリを撃墜すると墜落した場所に落ちる。14の監視所やノヴァ・ブラガ空港跡で低空ホバリングしているときに撃墜すると見つけやすいはずだ。なお。戦闘ヘリを空中で撃墜したあと、チェックポイントからリスタートすると下の写真の場所に開発資料が出現する。

Mission 42 | [EXTREME] METALLIC ARCHAEA

[EXTREME] 極限環境微生物

ミッションタスク

- 「スカルズ」を回収

アンゴラ・ザイール国境地帯

※回収した人数によって変化(ひとり=+3000、ふたり=+8000、3人=+15000、4人=+25000

ミッションマップ

[illegible] 対スカルズ用の装備を整えよう

このミッションは、ミッション29「極限環境微生物」の高難度版だ。スカルズ4名を排除し、コードトーカーとともに帰還するという目的自体は同じだが、スカルズは以前より格段に手強い。スナイパーライフルのSERVAL AMR-7、バトルドレス、スキル「タフ」をもつスタッフか義手＋MEDICAL1を持ったスネークという、万全の組み合わせで挑もう。バディには狙撃でスカルズの体力を削ってくれるクワイエットがオススメだ。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
スカルズ撤退	スカルズを全員排除すると、一定時間後にスカルズが撤退する
支援ヘリ到着	スカルズを全員排除すると空港跡内にランディングゾーンが出現し、自動的に支援ヘリの要請が行われる。コードトーカーとともにランディングゾーン付近にいるとミッションクリア

ミッション攻略 ハンガーの屋根の上で戦おう

強化されたスカルズを相手に、地上で真っ向勝負を挑むのは得策ではない。まずは北側ハンガーの屋根に上ろう。ここにいればヘッドショットが狙い放題なうえ、マチェット攻撃や銃撃、金属塊を飛ばす攻撃などがほとんど届かないので、有利に戦える。

◀ハシゴは写真の位置にある。スカルズや傀儡兵を無視して上ろう。

POINT 1 ヘッドショットで効率よくダメージを与える

屋根に上ったら、コードトーカーに流れ弾が当たらないよう、西側に敵を誘き寄せよう。十分に誘き出すことができたら攻撃開始だ。驚異的な耐久力を誇るスカルズだが、スナイパーライフルでヘッドショットを決めると、効率よく体力を削れる。とくにオススメなのは、威力と連射性能が高いSERVAL AMR-7だ。敵の攻撃で要注意なのは、金属塊をこちらの足元に出現させて爆破する攻撃。スカルズがクラウチングスタートのような格好をしたらその前兆だ。すぐに緊急回避を2回行ってその場を離れよう。

スカルズ戦のポイント

- 体力、攻撃力、攻撃速度が全体的に強化されている
- 地面から出現する金属塊の爆発を受けると即死する可能性が高い
- 投げつけてくる金属塊やマチェット攻撃でも大ダメージを受ける
- そのほかの特徴は以前と同じ

ミッションタスク攻略 スカルズ全回収を狙うならいったん屋根から降りよう

傀儡兵に一度も拘束されずにクリア

傀儡兵はそもそも高所に上ってこられない。ハンガーの屋根の上で戦えば、拘束されることもなく、自然とこのミッションタスクを達成できる。

「スカルズ」を回収

スカルズを1体でも回収すれば達成。スカルズを全滅させると一定時間後に撤退するので、全回収を狙うなら3体排除した時点でいったん回収しよう。

Mission 43 | SHINING LIGHTS, EVEN IN DEATH

死してなお輝く

S	[illegible]	A	[illegible]	B	[illegible]	300000	12
C	[illegible]	D	[illegible]	E	[illegible]		

ミッションタスク		
[illegible]		
感染者を排除		−
	−	−
	−	−
	−	−
	−	−
	−	−

マザーベース

ミッション攻略 声帯虫再発生の原因を突き止める

声帯虫が再発生した実験棟内を調査し、その真相を究明するのが目的となるミッション。受領すると、アームズマテリアル多目的ライフルと、アームズマテリアルデルタ114コンバットピストルだけを持った状態で、出撃準備なしでミッションが始まる。スタートしたら隔離プラットフォーム内の実験棟の入口へ向かおう。なお、ミッション中はマザーベーススタッフをみずからの手で殺害する必要があり、そのたびに英雄度が大きく下がるのだが、見方を変えれば、非道な行いをして鬼度を稼ぐには最適のミッションともとれる。

▲内部の探索中に救出隊のスタッフが錯乱したスタッフに殺害されることがある。その場合でも英雄度が−30されてしまう。

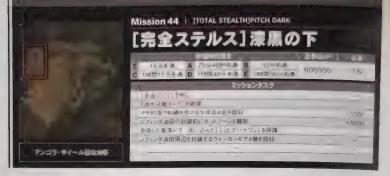
POINT 救難信号の発信者を捜して上の階へ

隔離プラットフォーム内にある実験棟に入ったら、まずは先遣隊が発した救難信号の出所を突き止めることになる。実験棟内は、血にまみれて喉を掻きむしるスタッフ、感染者に怯える先遣隊隊員などが無数にいる。この時点で彼らを殺すとミッション失敗となるので間違っても撃たないようにしよう。彼らの無事を祈りながら実験棟内を上へ進んでいき、最上階の扉を開けると、救難信号の発信者を発見できる。

◀階段の壁面で現在のフロアを確認しながら上へ進む。

POINT TDG（感染者識別装置）で感染者を見分け、残らず殺害していく

信号の発信者と接触すると、彼は感染者を見分けられる特殊な暗視ゴーグル「TDG」を残して息絶える。その直後、声帯虫に乗っ取られて我を失った3人のスタッフが襲いかかってくるので、これを撃退しよう。ヘッドショットを決めれば簡単に倒せるが、もし掴まれたらすぐに振りほどくこと。振りほどくのが遅れると一撃でゲームオーバーになってしまう。そのあとはTDGを装着し、フロアを降りていきながら喉が光っているスタッフ、つまり感染者を残らず殺害していこう。感染者を全員殺害し、1Fから脱出すればクリアだ。

▲地下1階の敬礼兵が無数にいる部屋では、カセットテープがある。実験棟を脱出するまえに入手しておこう

ミッションマップ

ンフィンダ油田

01

06

マサ村落

11

START

スタッフデータ

マサ村落	
少年の教官兵 (Jade Centipede)	戦:D,研:A,拠:B,支:A,諜:D,医:C
	スキル:運搬技術

リザルト画面	
志願兵 (Hulking Mastiff)	戦:D,研:A,拠:B,支:C,諜:B,医:D
	スキル:—

書類データ

ンフィンダ油田	
[KABARGA-83]開発資料	南東に二棟並んでいる建物のうち北側の建物の中

仮装と準備 完全ステルスでンフィンダ油田に潜入

目的や内容はミッション「13-漆黒の下」と同じだが、こちらは[完全ステルス]ルールで行われる。また、以前は開始時刻が固定だったが、こちらでは潜入時間を選ぶことが可能だ。バディは敵の発見と排除に役立つD-Dogを選択。装備はSNEAKING (KNIFE) を選択しよう。操作キャラクターはスニーキングスーツを着用しミサイルを装備。さらにグレード4まで開発を進めた、スタンアームを装備しておこう。

◀研究開発班のレベルが37でグレード4の開発が可能

ミッション攻略 ンフィンダ油田までの道のりは前回と同じ

ミッションの目的は、送油ポンプの停止と油水分離タンクの破壊だ。スタート地点付近の林を抜けてンフィンダ油田に潜入し、送油ポンプを停止させてミサイルで油水分離タンクを破壊。その後、資源コンテナに乗って離脱すると、クリアタイムを短縮できる。スタート地点付近の迷いやすい林は、滝が見える広場まで進んでから西側の壁沿いを北へ進んで突破しよう。また、ンフィンダ油田へ移動する際は、敵に発見されないようにマサ村落を迂回すること。

◀D-Horseを同行させて、道中の移動時間を短縮してもいい。

POINT 1 東側から潜入して送油ポンプのスイッチを目指す

ンフィンダ油田到着後は、まず送油ポンプのスイッチを押してこれを停止させる。道中でD-Horseを使った場合は、D-Dogに交代させよう。送油ポンプのスイッチを目指すときは、「13-漆黒の下」のときと同じルートで潜入するのがオススメ。東側から潜入し、敵に発見されないように匍匐中心の移動で送油ポンプを目指そう。送油ポンプのスイッチがある部屋は建物の2階にあるので、途中で階段を上ったあと、ジャンプで段差を越えて部屋の窓から侵入しよう。

◀階段を上って左手側に目的の部屋がある。写真の窓から入ろう。

POINT 2 ミサイルで油水分離タンクを破壊

送油ポンプを停止させたあとは、油水分離タンクの破壊がつぎの目的となる。まずは右のルートのようにンフィンダ油田から脱出し、狙撃ポイントへ向かおう。狙撃ポイントへ向かう際にできるだけ周囲の敵兵を排除しておくと、脱出するときに発見されるリスクを少なくできる。狙撃ポイントに到達したら、ミサイルを使って油水分離タンクを破壊。すぐに資源コンテナのある場所まで戻り、フルトン回収する資源コンテナに乗ってホットゾーンから脱出するとスムーズだ。ただし、これまでのミッションでこの位置にある資源コンテナを回収していると、資源コンテナが復活していない可能性がある。資源コンテナがないときは油水分離タンクを破壊したあと、ンフィンダ油田の東側にあるランディングゾーンに支援ヘリを要請して離脱しよう。

▲敵兵士の排除は、D-Dogに殺害の指示を出すのが安全。最大まで溜めたスタンアームの電撃を併用するとより確実だ。

▲ランディングゾーンから脱出する場合、ウォーカーギアと鉢合わせする可能性がある。北寄りに迂回してやり過ごそう。

ミッションタスク攻略 スタンアームの電撃が活躍

マサ村落で訓練を受ける少年兵4名を回収

達成には子供を回収できるフルトンが必須。ミッション開始時間を朝に設定し、スタート直後にマサ村落に潜入すれば、野外訓練中の少年兵たちに遭遇できる。このときにグレード4のスタンアームの電撃でまとめて気絶させてフルトンで回収しよう。電撃の効果が及ぶように、対象の45m以内で攻撃を放つこと。

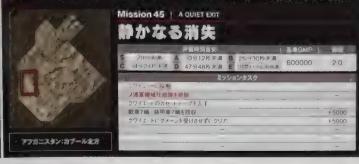
ンフィンダ油田の封鎖前にホットゾーンを離脱

送油ポンプの停止と油水分離タンクの破壊に成功すると、ウォーカーギアと敵兵によってンフィンダ油田が封鎖されてしまう。ミッション攻略のように油水分離タンクを破壊したあと、資源コンテナに乗って離脱するのが簡単だ。油水分離タンク破壊後に東側のランディングゾーンから支援ヘリで脱出する場合は、急がないと間に合わない可能性が高い。早い段階から支援ヘリを要請して時間を短縮しよう。

全焼した集落にて、迷い込んだ「ミミヒダハゲワシ」を保護

全焼した集落はンフィンダ油田の南にある。ここでミミヒダハゲワシが登場するのを待ち、麻酔弾を撃ち出せる武器とフルトン装置を利用して回収すればいい。動物をマーキングしてくれるD-Dogを連れていけば、ミミヒダハゲワシを見つけ出すのは容易だ。

ンフィンダ油田周辺を封鎖するウォーカーギア4機を回収

ンフィンダ油田を封鎖するウォーカーギア4機を回収すると達成できる。回収目的であるウォーカーギアは、ンフィンダ油田の東側に2機、南西側に2機配備され、数名の敵兵が同行している。「13-漆黒の下」と同様に、ハンドガンやCQCを使ってウォーカーギアに搭乗している敵兵や護衛たちを無力化するのも手だが、この方法だと発見される可能性が高い。グレード4のスタンアームの電撃で敵兵たちをまとめて気絶させてからフルトン回収するのが安全だ。

概要と準備 クワイエットの離脱を防げ

SIDE OPS「クワイエット確保」を達成すると連続で発生するミッション。ラマー・ハーテ宮殿に囚われたクワイエットと接触し、ソ連機械化部隊を排除するのが目的だ。気をつけたいのは、初回プレイ時は途中でACCに戻ることはできず、またミッションクリア時にクワイエットがタイトル通り消失してしまうこと。SIDE OPS「150-クワイエット確保」が発生してしまうと手遅れなので、その前にエンブレムのフロントパーツに「BUTTERFLY」を適用しておこう。

◀エンブレムを設定することでミッションの発生を防げる。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
戦闘開始	ラマー・ハーテ宮殿へ近づくと、クワイエットと接触するデモが発生。以後このミッションのあいだバディがクワイエットとなり、ソ連軍機械化部隊を相手に共闘することになる
増援出現	敵車輌を6輌排除すると、車輌8輌と戦闘ヘリ、無数の敵兵からなる増援部隊が出現する

ミッション攻略 クワイエットと共闘して機械化部隊を排除

クワイエットに接触すると始まる戦闘では、装甲車と戦車合わせて14輌、戦闘ヘリ1機を排除しなければならない。かなりの激戦となるのは必至なため、入念に準備を行っておこう。操作キャラクターとしてオススメなのは、義手を開発した状態のスネークだ。彼にバトルドレスとグレード5の無反動砲、6連グレネードランチャーHAIL MGR-4、対戦車地雷を持たせ、四輪駆動車を手配しておこう。

▲このミッションはトップクラスの難度。義手の開発により、体力と移動速度がアップした最強のスネークで挑もう。

POINT 1 クワイエットがいるラマー・ハーテ宮殿へ向かう

ミッションが始まったら、コードトーカーの話に耳を傾けながら、クワイエットが囚われているラマー・ハーテ宮殿に向かおう。ラマー・ハーテ宮殿にある程度近づくと、クワイエットを救出するイベントのあと彼女と共闘してソ連軍機械化部隊との戦いが始まる。ここで少しでも楽をしたいなら、敵車輌の通り道に対戦車地雷を仕掛けておくのもいいだろう。

◀戦闘前にあらかじめ補給物資を投下しておくのも手だ。

POINT 2 敵車輛14輛と戦闘ヘリ1機を排除する

ソ連軍機械化部隊の車輛出現パターンは以下のとおり。敵襲は第4波まであり、第1～2波が前半戦、第3～4波が後半戦と分かれており、それぞれ前半戦終了時と後半戦終了時にチェックポイントがある。この大軍相手に真っ向勝負を挑むのは無謀だ。戦闘開始地点のすぐ後ろにある、焼け落ちた建物の裏に立てこもり、障害物から右半身だけ身を乗りだしてミサイルで敵車輛を破壊しよう。接近してきた敵兵にはグレネードランチャーで対処だ。黒い戦車の主砲は一撃でひん死になる破壊力なので、とくに注意すること。

▲戦闘開始時にクワイエットから手渡されるミサイルはグレード2と性能に不安がある。持参した強力な無反動砲を使用して戦おう。

敵車輛の出現パターン

→ 第一波	→ 第三波	戦車 緑色の戦車	戦車 黒色の戦車
→ 第二波	→ 第四波	装甲車 緑色の装甲車	装甲車 黒色の装甲車

POINT 3 負傷したクワイエットを担いでランディングゾーンへ

機械化部隊を全滅させたあとは、砂嵐が吹き荒れる中、敵の捜索隊に見つからずに負傷したクワイエットを担いでランディングゾーンまでたどり着かなければならない。黄色のマーカーを目印にして、まずは残り190m地点までダッシュしよう。岩壁に差し掛かったら、右手の壁伝いにしゃがみ移動で進む。そして残り100mを切ったら再びダッシュだ。これで捜索隊に見つからずにランディングゾーンに到着するはずだ。そのあとはクワイエットの足跡から、彼女が残したカセットテープを見つければミッションクリアだ。

▲捜索隊に見つかると、クワイエットが流れ弾に当たって死亡してしまい、ミッション失敗の恐れがある。最後まで気を抜かないこと。

戦車7輌、装甲車7輌を回収

戦車や装甲車をフルトン回収するには敵車輌に接近するリスクがある。また、時間をかけるとクワイエットが車輌を撃破してしまうため、以下のパターンを参考に迅速に行動していこう。装備はバトルドレスとグレネーダー、シールドがオススメ。シールドは背後からの攻撃を防ぐために背負った状態で行動するといい。このほかに、戦闘ヘリを素早く撃墜するためのミサイルとしてCGM 25が必要。これはミッション中に補給要請をしてシールドと交換する。また、さらに砂嵐で敵の視界を奪えるように天候操作をできるようにしておくこと。

前半戦の車輌回収パターン

❶ 四輪駆動車を道の真ん中に残して戦闘を開始する。この四輪駆動車は後半戦の手順4で装甲車の到着を遅らせる目的でこの場所に停めておく。

❷ イベントで自動的にミサイルに持ち替えているので、地面に落ちているシールドを拾う。そのあと図のように大きく迂回しながら敵戦車の左舷から接近し、敵兵2名をグレネーダーで排除後、戦車を回収する。

❸ 装甲車と併走しつつ、装甲車の陰から敵兵2名をグレネーダーで排除。装甲車が停車したら回収する。

❹ 戦車の右側面から近づいて回収する。戦車に近づくタイミングが早すぎるとミッション圏外に出て失敗してしまう。戦車がある程度前進してから接近し、ミッション圏外ギリギリのところで回収しよう。

❺ 宮殿方面へ戻り、右手からやって来る装甲車を回収する。

❻ 段差の下に隠れて、近づいてきた戦車を回収する。

❼ 段差の下に身を隠しつつ、左手のスナイパー2名を排除。丘の上から現れた戦車に接近し回収する。

❶ 丘の上に向かい、緑の装甲車を回収する。

❷ 宮殿方面に戻りながら敵兵をグレネーダーで排除する。

❸ 戦車の残骸の陰に隠れて黒装甲車の到着を待つ。黒装甲車が到着したら、後部ハッチから敵兵が降りてくる前に素早く回収しよう。

❹ 岩の陰に隠れて黒装甲車を回収。この装甲車も敵兵を乗せている。停車したらすぐに回収し、敵兵を出されないようにしよう。

❺ 丘の上から来る黒戦車を右舷から近づいて回収する。ここで気づかれると一気に大ピンチになるので、木のあたりまで大きく迂回し、直前の敵兵3人は無視しよう。

❻ ここで天候操作を要請して、砂嵐を発生させる。これで飛来する戦闘ヘリからの攻撃をある程度防ぐことが可能だ。このあとは宮殿方面へ戻って、黒装甲車2台を回収する。クワイエットに黒装甲車を破壊されないように、迅速な行動を心がけよう。

❼ CGM 25を補給要請して装備し、戦闘ヘリを攻撃。続けてグレネーダーで周囲の敵兵を完全に排除する。砂嵐で敵の姿を視認しにくいので、暗視ゴーグルを使うか、マーキングを頼りに敵を見つけよう。

❽ 最後は黒戦車2台を回収する。砂嵐で敵から視認されにくい状況とはいえ、相手は手強い黒戦車だ。砲撃を受けないように慎重に近づこう。

クワイエットのカセットテープを入手

達成に必要なカセットテープは、高台の上の木の側にある。傷ついたクワイエットをランディングゾーンまで運んだら、砂地に残された彼女の足跡をたどり、目的のカセットテープを見つけ出そう。

クワイエットにダメージを受けさせずにクリア

このミッションタスクを達成するなら、物陰に隠れすぎないようにして、敵の注意がクワイエットに向かないようにしよう。もしクワイエットがダメージを受けたら、チェックポイントから再開してミッションをやり直そう。

NO IMAGE

Mission 46 | TRUTH:THE MAN WHO SOLD THE WORLD

世界を売った男の真実

評価時間目安						[illegible]	[illegible]
S	28分未満	A	31分24秒未満	B	36分30秒未満	0	28
C	1時間8分未満	D	1時間31分未満	E	2時間16分30秒未満		

ミッションタスク	
□ 病院エントランスの兵士6名を排除	+5000
□「燃える男」に20発以上攻撃を命中させた	+5000
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

スタッフデータ

リザルト画面	
志願兵A (Howling Platypus)	戦:B,研:S++,拠:S+,支:E,諜:D,医:E
	スキル: ガンスミス(スナイパーライフル)
志願兵B (Blue Salamander)	戦:E,研:B,拠:S++,支:S+,諜:E,医:D
	スキル:—
志願兵C (Creeping Buzzard)	戦:S+,研:E,拠:D,支:E,諜:B,医:S++
	スキル: 内科医
志願兵D (Spunky Platypus)	戦:D,研:E,拠:B,支:S++,諜:S+,医:E
	スキル:—
志願兵E (Razor Hedgehog)	戦:S++,研:S+,拠:E,支:D,諜:E,医:B
	スキル:クイック・リロード
志願兵F (Glacier Mongoose)	戦:E,研:D,拠:E,支:B,諜:S++,医:S+
	スキル:—

概要と準備 真実が明かされるミッション

「0-序章覚醒」とほぼ同じ内容だが、「0-序章覚醒」では語られなかった真相が明らかにされていく。同行するイシュメールの指示を頼りに、病院の出口を目指そう。脱出する際にわざと時間をかけなければイベントをスキップせずともSランクは狙えるので、じっくりとイベントを楽しんでほしい。

病院から脱出すればミッションクリア

病院から脱出する際は、イシュメールの指示に従っていれば問題ない。最初は匍匐状態で前進し、強心剤の効果が発揮されたらしゃがみ歩きや歩きで移動しよう。ベッドの下に隠れたり、匍匐で死体に隠れるなどして敵兵士から逃れる場面があるが、これまでのミッションをクリアしてきたプレイヤーならば問題なくクリアできるだろう。

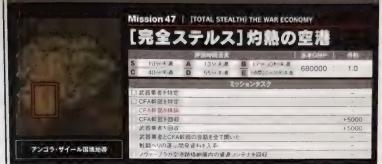
◀ミッション中に余裕があるなら、以前のイベントとの違いを探してみよう。

ミッションタスク攻略 脱出直前にふたつのミッションタスクが

病院エントラスの兵士6名を排除

エントランスにいる敵兵6名を排除すると達成できる。出口まで進むとイベントが発生して達成できなくなってしまうため、出口に近づかないように注意。攻撃する際は、物陰に隠れながらヘッドショットを狙うと、弾を節約できるうえ反撃を受けにくい。敵兵に発見されたり攻撃を受けた場合は、遮蔽物に身を隠して体力を回復しつつ反撃しよう。途中で弾が足りなくなったら、殺害した敵兵の武器を奪えばいい。

「燃える男」に20発以上攻撃を命中させた

エントランスの出口までたどり着くと登場する燃える男に、銃弾を20発撃ち込めば達成となる。ただし、燃える男登場後、再び出口まで進むとイベントの関係で達成できなくなることに注意。燃える男の接近を許すとゲームオーバーになるので、ある程度の距離をキープしつつハンドガンや敵から奪った武器で攻撃する。弾を20発以上撃ち込んだのを確認したら、エントランスの出口から逃げること。

Mission 47 | [TOTAL STEALTH] THE WAR ECONOMY

[完全ステルス]灼熱の空港

アンゴラ・ザイール国境地帯

評価時間						基本GMP	倍率
S	10分未満	A	13分未満	B	17分30秒未満	680000	1.0
C	40分未満	D	55分未満	E	1時間22分30秒未満		

ミッションタスク	
武器業者を特定	-
CFA幹部を特定	-
CFA幹部を排除	-
CFA幹部を回収	+5000
武器業者を回収	+5000
武器業者とCFA幹部の会話を全て聞いた	-
戦闘ヘリの運ぶ開発資料を入手	-
ノヴァ・ブラガ空港跡格納庫内の資源コンテナを回収	-

ミッションマップ

START
ノヴァ・ブラガ空港跡
11
22

スタッフデータ

ノヴァ・ブラガ空港跡	
ターゲット (Doom Kangaroo)	戦:A+,研:E,拠:E,支:E,諜:A+,医:D
	スキル:アスリート
武器商人 (Grizzly Squirrel)	戦:C,研:A+,拠:C,支:A,諜:B,医:C
	スキル:ミサイル誘導技術
リザルト画面	
志願兵 (Fire Kangaroo)	戦:A+,研:A,拠:D,支:C,諜:C,医:B
	スキル:−

書類データ

ノヴァ・ブラガ空港跡	
[MACHT 37] 開発資料	戦闘ヘリを撃墜すると落とす

概要と準備 空港跡の管制塔にいるCFA幹部を排除せよ

ミッション「21-灼熱の空港」の高難度版。敵に見つかると即ゲームオーバー、チキンキャップやリフレックス・モードは使用できないという過酷な条件のなかで、ノヴァ・ブラガ空港跡の管制塔にいるCFA幹部を排除するのが目的だ。目的完遂のために、高倍率スコープとサプレッサー付きの殺傷系スナイパーライフル、手ぶれを抑えるペンタゼミンを用意しよう。

◀この8倍スコープがオススメ。カスタマイズで取り付けておこう。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
空港視察	ミッション開始から一定時間が経過すると、武器商人を乗せたヘリが空港へ着陸。ターゲットのCFA幹部とともに、空港内を視察する。視察中はヘリが上空を哨戒する
視察中断	ヘリ到着前に警戒態勢に移行すると、武器商人を乗せたヘリが圏外へ向かう
ターゲット逃走	戦闘体勢へ移行すると、ターゲットが陸路で基地を離脱。圏外へ出られるとゲームオーバー
視察終了	視察が終わるとヘリが着陸し、CFA幹部と武器商人を乗せて圏外へ向けて飛び立つ。圏外へ出られるとゲームオーバー

ミッション攻略 クリアするだけなら狙撃でOK

ターゲット周辺には無数の敵兵がおり、ここへ潜入するのは困難といえる。幸いなことに、ターゲットは見通しがいい場所にいるので、接近しなくても遠距離からスナイパーライフルで狙撃すればあっけなく排除可能だ。ただし、武器商人を乗せた戦闘ヘリが空港に到着すると、ターゲットは出迎えのために物陰に移動してしまう。D-Walkerに乗り、戦闘ヘリ到着まえにPOINT1への移動をすませておこう。

▲写真のマーカーA地点付近が狙撃に最適のポイントだ。ミッションが始まったら、急いでここへ移動しよう。

POINT 1 スナイパーライフルでCFA幹部を狙撃する

狙撃地点に到着したら、まずは双眼鏡またはスコープの最大望遠で管制塔の2階を観察してみよう。ターゲットであるCFA幹部を特定できるはずだ。あとはペンタゼミンを使って手ぶれを抑え、立ち状態でヘッドショットを決めるのみ。ターゲットの排除に成功したら、ノヴァ・ブラガ空港跡を背にしてひた走り、陸路でホットゾーンを離脱してミッション完了だ。

◀ターゲットとの距離は約140m。弾の落下は計算しなくていい。

グレード4のスタンアームがあればまとめて達成可能

武器業者を特定

武器業者は戦闘ヘリに乗っている。空港跡へ到着するのを待って、視察中に確認するのが簡単だ。到着する前に敵兵に警戒態勢へ移行されてしまうと空港に来ないので、それまでは隠密行動を心がけよう。

CFA幹部を特定

CFA幹部を特定すれば達成。双眼鏡かスナイパーライフルを使って、離れた場所から特定するといい。前ページの攻略を実行すれば自然と達成できる。

CFA幹部を回収

CFA幹部を回収すれば達成できる。南側ハンガー内のトラックの荷台に潜伏しておき、武器業者と共に視察に来たところを回収するといい。事前に周辺のウォーカーギア2機を排除しておこう。

▲CFA幹部はアスリートのスキルを持ち、戦闘適性が高い。スネークの代わりに出撃させるのもありだ。

武器業者を回収

CFA幹部と同じく、空港を視察中に回収するといい。CFA幹部との会話を全部聞くタスクと両立したければ、まず管制塔3階を制圧後、小部屋に潜伏。全会話を拾ったあと、CFA幹部と共に戦闘ヘリに乗り込むところを、壁越しにスタンアームの最大溜めの電撃を当てよう。

▲無力化した敵兵が敵に見つからないよう、小部屋に隠しておこう。ちなみにここにはダイアモンド原石も隠されている。

武器業者とCFA幹部の会話を全て聞いた

管制塔、南側ハンガー、北側ハンガー、管制塔の4ヵ所で発生する、武器業者とCFA幹部の会話の字幕を最後まで見れば達成。会話を拾うのに適した場所は、空港の裏口から入ってすぐの建物の上や、管制塔の3階など。敵兵が警戒態勢になってしまうと会話を聞けなくなるので、隠密行動に徹すること。

▲管制塔3階の小部屋内にいれば、管制塔で発生する最初と最後の会話を、マイクなしで聞くことができる。

戦闘ヘリの運ぶ開発資料を入手

戦闘ヘリを撃墜した際に、墜落現場付近に出現する開発資料を入手すると達成。武器業者が乗り降りする際、低空でホバリングしている最中にC-4で戦闘ヘリを爆破すると探す手間が省けていい。

◀戦闘ヘリの墜落に巻き込まれないよう、物陰に隠れてC-4を起爆だ。

ノヴァ・ブラガ空港跡格納庫内の資源コンテナを回収

北側ハンガー内の資源コンテナを3つ全部回収すると達成。なお、資源コンテナの上には屋根があり、普通のフルトン回収装置では回収できないが、ワームホール回収装置を開発済みなら回収可能だ。

Mission 48 | [EXTREME] CODE TALKER

[EXTREME] コードトーカー

アンゴラ・ザイール国境地帯

[illegible]						基準GMP	[illegible]
S	25分未満	A	27分30秒未満	B	30分未満	680000	25
C	51分30秒未満	D	1時間34分未満	E	2時間16分30秒未満		

ミッションタスク	
「コードトーカー」に接触	
「コードトーカー」を回収	–
「コードトーカー」を、ダメージを受けさせずに回収	+5000
「スカルズ」を排除	※
「スカルズ」を回収	–
ルフワ渓谷を封鎖する装甲車を回収	–
–	–
–	–

※ 排除した人数によって変化（ひとり=+5000、ふたり=+15000、3人=+30000、4人=+50000）

ミッションマップ

書類データ

ルフワ渓谷	
[BRENNAN LRS-46] [illegible]	館の2階にある本棚がたくさんある部屋

概要と準備　強化されたスカルズが出現

このミッションは、ミッション「29-コードトーカー」の高難度版だ。スカルズを筆頭に能力が全体的に強化された敵を相手に、チキンキャップとリフレックス・モードなしで挑むことになる。とくにスカルズは以前より数段手強く、注意が必要だ。すべての義手を開発した状態のスネークにバトルドレスとアンチマテリアルライフル、D-Dogという万全の態勢で挑もう。

◀装備の一例。スモークグレネードとノクトシアニンも忘れずに。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
霧の発生	目標地点まで730m付近まで近づくと、周囲に霧が立ちこめる
スカルズ登場	目標地点まで635m付近まで近づくと、スカルズが登場する
スカルズ撤退	目標地点まで100m付近まで近づくと、スカルズが撤退する
警戒強化その1	スカルズに見つかっていると、館にいるZRS兵の警戒態勢が強化される
警戒強化その2	スカルズを全滅させてコードトーカーに接触するとZRS兵の警戒態勢が強化され、館の北西に装甲車、南西に戦闘ヘリが配置される
ZRS兵傀儡化	スカルズを全滅させずにコードトーカーに接触すると、ZRS兵が傀儡兵になる
実験の犠牲者	コードトーカーを担いで館の裏にある墓場に近づくと、声帯虫実験の犠牲者の話が聞ける

ミッション攻略　スカルズを排除して館へ向かう

マップや敵配置自体はミッション「29-コードトーカー」と同じだ。ミッションを遂行するうえでの進行ルートも以前と同じで構わないが、問題は渓谷を警護しているスカルズの存在。強化された彼らの狙撃を、どう突破するかが問題になる。なお、スカルズは排除してもいいし、排除せずに強引に突破してもいい。

◀黄色いマーカーの方角に洋館がある。これを目印に進んでいこう。

POINT 1　渓谷を警護するスカルズ4体を排除する

スカルズの能力は強化されているが、戦い方自体は以前のミッションと変わらない。撃たれるとダメージが大きいため、狙撃されないようにスモークグレネードの煙幕を絶やさず、煙の中からアンチマテリアルライフルでヘッドショットを狙っていこう。スカルズを見失ったら、ノクトシアニンを使うか、D-Dogに見つけてもらう、あるいはダンボールを被って自らを囮にすればいい。スカルズを相手にしない、またはクリアタイムを縮めたいなら、ダンボールを被って銃弾を防ぎつつダッシュで渓谷を強行突破するのが得策だ。

スカルズ戦での覚え書き

- 攻撃力、行動速度、体力が全体的に強化されている
- スナイパーライフルによる狙撃、マチェット攻撃ともに一撃でひん死になるほどのダメージ。ただし、スキル「タフ」を持ち、なおかつバトルドレスを装備していれば即死しない
- そのほかの特徴は以前と同じ

POINT 2 館の裏口から侵入し、コードトーカーと接触

スカルズが警護している渓谷を抜けたら、敵兵を避けて左の壁沿いを進む。岩山を登って洋館が見えてきたら、洋館に向かって右手側にいる敵兵に見つからないように姿勢を低くして裏口に回ろう。裏口には2名の敵兵がいるが、無理に無力化する必要はない。裏口の扉にスモークグレネードを投げ込み、視界を煙幕で塞いでいる隙に潜入しよう。コードトーカーは、以前と同じく館の地下室にいる。裏口から館内へ潜入したら、館内の敵兵は相手にせず、左手にある下り階段からまっすぐ地下室へ向かおう。

▲裏口にスモークグレネードを投げ込むときは、左半身だけ身を乗り出して、左手で投げると敵兵に見つかりにくい。

POINT 3 コードトーカーをランディングゾーンまで運ぶ

コードトーカーと接触後、彼をランディングゾーンまで運ぶことになる。右図のルートでランディングゾーンへ向かおう。館から出るときは、外にいるふたりの敵兵に見つからないよう、煙幕を張ってから扉を開けること。そのあとは左の壁に沿ってしゃがみ状態で坂を上り、装甲車のところまで来たら川に降りて進もう。

◀敵に見つかりそうになったら、麻酔銃かスモークグレネードで対処する。

ミッションタスク攻略 高得点を狙うならスカルズを排除しよう

「コードトーカー」を、ダメージを受けさせずに回収

敵に見つからずにホットゾーンを脱出すれば自動的に達成できる。コードトーカーがダメージを受けてしまったら、チェックポイントからやり直そう。

「スカルズ」を排除

スカルズを1体でも排除すれば達成。排除した数に応じてボーナス点が入り、1体だけだと5000点だが、4体では10倍の50000点も獲得できる。

「スカルズ」を回収

無力化したスカルズを1体でもフルトン回収すれば達成。全滅後に一定時間経過すると撤退してしまうので、素早く回収すること。

ルフワ渓谷を封鎖する装甲車を回収

スカルズが全滅すると、コードトーカー接触後、洋館の北西に赤い装甲車が出現する。これを回収すれば達成だ。ちなみにこの赤い装甲車の主砲は威力が非常に高く、コードトーカーを担いでいるところを攻撃されるとまず助からない。発見されないようPOINT3のルートを参考に左の壁沿いを進み、真横に回り込んでからフルトン回収しよう。

Mission 49 | [SUBSISTENCE]OCCUPATION FORCES

[SUBSISTENCE]進駐戦車隊、東へ

アフガニスタン:カブール北方

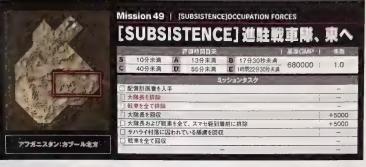
評価時間目安						基準GMP	係数
S	10分未満	A	13分未満	B	17分30秒未満	680000	1.0
C	40分未満	D	55分未満	E	1時間22分30秒未満		

ミッションタスク	
□ 配備計画書を入手	−
□ 大隊長を排除	−
□ 戦車を全て排除	−
□ 大隊長を回収	+5000
□ 大隊長および戦車を全て、スマセ砦到着前に排除	+5000
□ サハライ村落に囚われている捕虜を回収	−
□ 戦車を全て回収	−
−	−

ミッションマップ

06
07
START
START
サハライ村落 空 配
10
スマセ砦 空 配
14
17

スタッフデータ

06の監視所付近	
大隊長 (Crimson Kangaroo)	戦:A,研:C,拠:C,支:C,諜:C,医:E
	スキル:フォーチュン
サハライ村落	
捕虜 (Bullet Harrier)	戦:A,研:D,拠:E,支:D,諜:E,医:D
	スキル:レスキュー

サハライ村落	
インテリジェンス・ファイル	ソ連軍の旗が立てられた建物の内部

概要と準備 装備品なしで戦車隊を排除

「8-進駐戦車隊、東へ」と同じ内容のミッションだが、こちらは[SUBSISTENCE]ルールでクリアしなければならず、装備品の持ち込みが不可で、さらにバディを連れていけないといった制限がある。以前のミッションでは持ち込んだ装備品で戦車隊を足止めできたが、今回は不可能。敵の監視所から奪った装甲車で戦車隊を足止めする作戦でSランクを狙おう。

◀装備品を持ち込めないので、ミッション前の準備はできない。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
戦車隊の位置を特定	サハライ村落のインテリジェンス・ファイルを入手すると、戦車隊の位置と移動ルートを特定
戦車隊移動開始	サハライ村落のインテリジェンス・ファイルを入手するか、プレイヤーが戦車隊に近づくと、戦車隊がスマセ砦へ向けて移動を開始

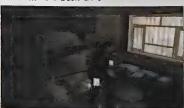
ミッション攻略 装甲車で戦車隊を足止めする

サハライ村落北東からミッションをスタートし、10の監視所で装甲車を奪う。その後、戦車隊のいる06の監視所方面へ移動し、装甲車で戦車隊を足止めしながらフルトン回収すると短時間でクリアできる。戦車隊の足止めする場所の近くにランディングゾーンがあるので、スムーズな離脱が可能だ。

◀回収を終える前から支援ヘリを呼ぶと、タイムを短縮できる。

POINT 1 監視所にある装甲車を奪う

サハライ村落北東のランディングゾーンからミッションをスタートしたら、南西方向へ進んで10の監視所へ向かう。装備がない状態で敵兵を排除するのは困難なので、西側から迂回するように10の監視所に潜入し、南側に停車中の装甲車に乗って逃走しよう。このあとは装甲車に乗ったままサハライ村落を経由し、06の監視所方面へ向かうこと。この方法だと10の監視所とサハライ村落で敵に発見されてしまうが、敵に発見される回数が2回までならばSランクを狙えるのでとくに気にする必要はない。

▲逃走中に敵の銃撃を受けてしまうが、スピードを落とさずに逃げてしまえば装甲車が破壊されることはない。

▲敵兵に発見される可能性は高くなるが、インテリジェンス・ファイルを入手することで戦車隊を移動させて、待ち伏せする方法もある。

POINT2 装甲車で道を封鎖し戦車隊を回収

07の監視所の北側を通過してしばらく進むと、破壊された3輌のタンクローリーが放置されている広場がある。この広場の少し先に道幅が狭くなっている場所があるので、ここに装甲車を停車させよう。装甲車を降りたあとは、ミラーから通信が入るまで徒歩で06の監視所の方面へ移動。ミラーから通信を受けたら、少し戻って道路脇の高台に身を隠しつつ戦車隊の到着を待とう。あとは戦車隊が装甲車によって足止めされているあいだに、最後尾の戦車→中央のトラック→先頭の戦車の順にフルトン回収していけばいい。なお、回収に時間をかけると足止めに使った装甲車が破壊されてしまうので、迅速な回収を心掛けよう。

▲装甲車を停車させるときは、道を完全に塞ぐようにすること。道を封鎖しておかないと、戦車隊に避けられてしまう。

▲ミラーの通信が入ると、戦車隊がこちらに移動してくる。最後尾の戦車に近い場所に身を隠すと、スムーズに回収できる。

ミッションタスク攻略 潜入の際はマーキングが重要

配備計画書を入手

サハライ村落のインテリジェンス・ファイルを手に入れると達成できる。D-Dogは連れてこれないので、敵兵をマーキングしてから潜入しよう。

インテリジェンス・ファイルの位置

◀無力化した敵の武器を奪っておくと、潜入する際に役立つ。

大隊長を回収

回収目的は、戦車隊を率いる大隊長だ。POINT2のように装甲車で戦車隊を足止めし、フルトンを使ってトラックごと大隊長を回収すればいい。

大隊長および戦車を全て、スマセ砦到着前に排除

このミッションタスクもPOINT2のように戦車隊を回収すれば達成できる。戦車隊の回収に失敗したら、チェックポイントから再開してやり直そう。

サハライ村落に囚われている捕虜を回収

サハライ村落にいる捕虜1名を回収することが目的。事前にサハライ村落の敵兵士をマーキングしておき、インテリジェンス・ファイルを入手するミッションタスクと同時に遂行すると無駄がない。

捕虜の位置

戦車を全て回収

こちらもPOINT2の方法で容易に達成できる。このミッションタスクだけを遂行するならば、大隊長の乗るトラックを無視して戦車2輌を回収しよう。

Mission 50 | [EXTREME] SAHELANTHROPUS

[EXTREME] サヘラントロプス

アフガニスタン:カブール北方

						基本GMP	
S	10分未満	A	12分未満	B	15分未満	820000	1.0
C	33分未満	D	46分未満	E	1時間9分未満		

ミッションタスク	
サヘラントロプスを破壊	
「サヘラントロプス」の頭部を破壊	+5000
「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた	+5000
−	−
−	−
−	−
−	−
−	−

ミッションマップ

概要と準備 強化型サヘラントロプスとの戦闘

攻撃力と耐久力が強化されたサヘラントロプスを撃破するのが目的のミッション。メインミッションの最後を飾るにふさわしい難度だが、そのぶん見返りも多く、クリアすれば大量のGMPを獲得できる。経費を出し惜しみせず、こちらも最強の布陣で迎え撃とう。

具体的には、操作キャラクターにすべての義手を開発済みのスネークを選び、バトルドレスとグレード5の無反動砲FB MR R-LAUNCHERを装備。装甲車とクワイエットを手配した状態でミッションを開始するのが理想的だ。支援ヘリも最大限強化しておこう。

▲グレード5の無反動砲は、ミサイルの中で最高クラスの威力と装弾数を持ち、サヘラントロプス戦で大活躍してくれる。

ミッションでのおもなイベント

イベント名	内容
赤い嵐	サヘラントロプスの耐久度が一定以下になると、太腿のグレネードを放り、グレネードが爆発するとあたり一面に赤い嵐が発生。周囲にある車輌が錆びてしまう
宙に浮く少年出現	サヘラントロプスの耐久度が一定以下になると、サヘラントロプスが近づいてきてレールガンを撃ってくる。このときにリフレックス・モードが強制発動し、宙に浮く少年が出現する

ミッション攻略 腕と火炎放射器、腿を優先して破壊しよう

強化型サヘラントロプスは通常型より耐久力が高く、ミッション31のように装甲車1台で押し切るのは難しい。だが、装甲車の機関砲が有効であることに変わりはない。ミッションが始まったら手配した装甲車に乗り込み、腕と火炎放射器、腿を優先的に狙って機関砲を撃ち込もう。これらの部位さえ破壊すれば、それぞれブレード攻撃、火炎放射、ミサイルが弱体化し、戦局はかなり有利になる。つぎは部位を破壊して弱体化させたら、プロペラントタンクや攻撃や咆哮時に露出する胴体の弱点といった、効率よくダメージを与えられる部位を狙おう。うまくいけば装甲車を破壊される前にサヘラントロプスを撃破できる。もし装甲車を破壊されたら、障害物に身を隠しながらミサイルで一撃離脱戦法を行おう。

▲レールガン発射モードに移行したら大チャンスだ。障害物に隠れて支援砲火と支援補給を立て続けに要請しよう。

▲サヘラントロプスの体力が残り少なくなったら、宙に浮く少年の出現に備えてセカンダリウェポンをリロードしておく。

ミッションタスク攻略 宙に浮く少年を撃つと達成のチャンスが広がる

「サヘラントロプス」の頭部を破壊

サヘラントロプスの頭部は高所にあって狙いにくいうえ、耐久力が高い。ブレード攻撃時や宙に浮く少年に攻撃を命中させたときに低い位置に来るので、このチャンスに頭部を集中攻撃しよう。

「宙に浮く少年」に攻撃を命中させた

宙に浮く少年はサヘラントロプスの体力が残りわずかになると出現する。サヘラントロプスが距離を取ったら前兆だ。リフレックス・モード中にリロード済みの武器にクイックチェンジして少年を撃とう。

MISSION

E SIDE OPS攻略 EXECUTE A SIDE OPS

SIDE OPSはリザルトがなく、目的を達成すれば報酬がもらえるのが特徴だ。
なお、メインミッションと同様に、プレイ内容によっては紹介している攻略方法と
ミッション中の状況が異なる場合があることに留意してほしい。

SIDE OPS攻略の見方

SIDE OPSデータ

No. ❶	タイトル ❷	発生条件 ❸	発生場所 ❹	ランク ❺	GMP ❻	[illegible] ❼
1	通訳回収（ロシア語）	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」および、任意のミッションをひとつクリア後に発生	▲ 24 スプグマイ遺跡 東監視所	I	30000	P326

SIDE OPS個別攻略

兵士回収系SIDE OPS

該当する SIDE OPS No.1, 3, 11~26, 51~60, 107

兵士回収系SIDE OPSとは、ソ連軍やPFなどの敵性組織に所属している敵兵を無力化して回収するのが目的のSIDE OPSのことを指す。捕虜回収と異なり、回収すべきターゲットは無力化しないかぎりこちらを攻撃してくる。そのうえ、ターゲットの敵兵を殺害してしまうとSIDE OPSは失敗となってしまう。兵士回収系SIDE OPSに挑む際は、ハンドグレネードやミサイルのような広範囲・高威力の装備は極力避け、どうしても使う必要があるときは、ターゲットを巻き込んでしまわないよう細心の注意を払うこと。

❽

兵士回収系SIDE OPS個別攻略

1-通訳回収（ロシア語）

❾

3-通訳回収（アフリカーンス）

❶No.
SIDE OPSの番号。

❷SIDE OPS名
SIDE OPSのタイトル。名前が赤字になっているものは、一度達成しても再挑戦可能になる。

❸発生条件
SIDE OPSの発生条件。なお、SIDE OPSには優先度があり、同じ地域内で発生するSIDE OPSに関しては、発生条件を満たしても優先度が高いものを達成しないと出現しない（優先度については下表を参照）。

❹発生地域
SIDE OPSが発生する地域と、マザーベースや拠点の名前。なお、アイコンの意味は以下のとおり。

……アフガニスタン：カブール北方

…アンゴラ・ザイール国境地帯

……マザーベース

❺ランク
SIDE OPSのランクはS>A>B>C>D>E>F>G>H>Iの10段階ある。Sに近いほど達成時に得られるGMPや上昇する英雄度が多く（→P55）、難度は高くなる傾向がある。

❻GMP
達成時に獲得できるGMP。

❼参照
SIDE OPSを個別に攻略しているページへのリンク。

❽SIDE OPSの分類別攻略
各SIDE OPSをその内容に応じて、アイテム回収系、捕虜回収系、兵士回収系、動物回収系、地雷撤去系、敵兵排除系、射撃訓練系、重要なSIDE OPSの8種類に分類して攻略している。なお、その分類に該当するSIDE OPSはNo.も併記している。

❾個別攻略
その分類に含まれているSIDE OPSの詳細な目標の場所や攻略を解説。

MAP上に表示されるアイコンの意味

………敵兵
………敵車輌
………捕虜
………野生動物
………開発資料
………地雷

アフガニスタン：カブール北方　SIDE OPS分布

エリア名	SIDE OPS優先順
❶OKBゼロ周辺	65>26>45
❷セラク発電所、アフガニスタン中央ベースキャンプ周辺	82>143>6>10>108>29>95>24>91>133>127
❸アブ・シャファフ遺跡周辺	147>150>60>48>15>68>116>35>103>137
❹ヤーオ・ウブ補給基地、ラマー・ハーテ宮殿周辺	144>148>57>109>61>11>66>93>67>84>115>36>128>122>132>106
❺ワンデイ集落、サハライ村落周辺	7>112>14>114>69>44>89>100>134>139
❻スマセ砦周辺	149>59>62>13>31>86>73>80>138
❼ウィアロ村落、シャゴ村落周辺	52>5>47>28>12>130>136
❽東部通信所、山岳中継基地周辺	51>27>2>30>16>72
❾スプグマイ離宮周辺	1>83>94>33>23>124

アンゴラ・ザイール国境地帯　SIDE OPS分布

エリア名	SIDE OPS優先順
❶マサ村落、ンフィンダ油田周辺	145>53>8>107>85>96>18>74>37>120>81>125>142>104
❷バンベベ農園周辺	3>110>34>20>75>39>90>79>141
❸クンゲンカ採掘場周辺	55>40>22>43>119>101>140
❹ルフワ渓谷周辺	146>58>49>64>38>76>25>131>92>135
❺ディタディ村落跡周辺	32>70>117>19>97>78>123>105
❻ノヴァ・ブラガ空港跡周辺	54>9>50>63>17>71>41>88>118>99>129>102>126
❼ングンバ工業団地、蛇の口駐屯地周辺	56>4>21>87>98>77>42>121>46

SIDE OPSデータ

ここからは、ミッションを進めることで発生する全157種類のSIDE OPSのデータを掲載していく。データはゲーム中の番号と同じ並びで掲載しており、それぞれ発生条件や発生場所、達成したときに上昇する英雄度に関係があるランク、達成時に獲得できるGMPを掲載している。なお、基本的にSIDE OPSは一度達成すると再挑戦はできないが、タイトルが赤字になっているSIDE OPSは、達成しても再挑戦が可能だ。とくに射撃訓練系のSIDE OPSはクリアタイムがトライアルレコード内のテクニカルスキルに記録される。繰り返し何度もプレイして、高記録を出せるように腕を磨いてみよう。

▲「射撃訓練」シリーズは、プラットフォームにある写真の場所に立って対応するボタンを押すと開始される。

▲開始するSIDE OPSを空中司令室から選択すれば、自動的に最寄りのランディングゾーンが選択される仕組みだ。

SIDE OPSデータ（赤字のものは一度達成しても再挑戦できるようになる）

No.	タイトル	発生条件	発生場所	ランク	GMP	参照
1	通訳回収（ロシア語）	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」および、任意のミッションをひとつクリア後に発生	24:スブグマイ遺跡 東監視所	I	30000	P326
2	通訳回収（パシュトー語）	SIDE OPS「27-才人を救え01」達成後、フリー開始時に発生	20:山岳中継基地 西監視所	I	30000	P321
3	通訳回収（アフリカーンス）	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生	バンベベ農園	G	80000	P326
4	通訳回収（キコンゴ）	メインミッション「16-ダイアモンドの虜」クリア後、フリー開始時に発生	16:蛇の口駐屯地 北東監視所	F	90000	P321
5	[RIOT SMG]開発資料回収	SIDE OPS「1-通訳回収（ロシア語）」を達成後、フリー開始時に発生	ウィアロ村落	I	30000	P319
6	[STUN ARM]開発資料回収	メインミッション「7-臨時会合を狙え」、「8-進駐戦車隊、東へ」、「9-装甲部隊を急襲せよ」、「10-故郷なき虜囚」のうちひとつ以上をクリアし、かつマザーベースに「医療プラント」が完成していると発生	セラク発電所	H	60000	P319
7	[IR-SENSOR]開発資料回収	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生	サハライ村落	F	90000	P319
8	[ANTITHEFT DEVICE]開発資料回収	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生	11:マサ村落 東監視所	F	90000	P319
9	[GUN CAM-DEFENDER]開発資料回収	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生	ノヴァ・ブラガ空港跡	E	100000	P320
10	[UA-DRONE]開発資料回収	メインミッション「21-灼熱の空港」クリア後、フリー開始時に発生	アフガニスタン中央ベースキャンプ	E	100000	P320
11	百戦錬磨の精鋭01	メインミッション「2-ダイアモンドの犬」終了後、任意のミッションをひとつクリア後に発生	08:ヤーオ・ウブ補給基地 南東監視所	I	30000	P327
12	百戦錬磨の精鋭02	SIDE OPS「5-[RIOT SMG]開発資料回収」、「11-百戦錬磨の精鋭01」達成後、フリー開始時に発生	ウィアロ村落	I	30000	P327
13	百戦錬磨の精鋭03	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」、SIDE OPS「12-百戦錬磨の精鋭02」クリア後、フリー開始時に発生	スマセ砦	H	60000	P327
14	百戦錬磨の精鋭04	メインミッション「7-臨時会合を狙え」、SIDE OPS「13-百戦錬磨の精鋭03」クリア後、フリー開始時に発生	ワンデイ集落	H	60000	P327

No.	タイトル	発生条件		発生場所	ランク	GMP	参照
15	百戦錬磨の精鋭05	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」、SIDE OPS「14-百戦錬磨の精鋭04」クリア後、フリー開始時に発生		04:アブ・シャファフ遺跡 東監視所	H	60000	P327
16	百戦錬磨の精鋭06	メインミッション「13-漆黒の下」、SIDE OPS「15-百戦錬磨の精鋭05」クリア後、フリー開始時に発生		20:山岳中継基地 西監視所	G	80000	P327
17	百戦錬磨の精鋭07	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生		23:ウィアロ村落 南東監視所	G	80000	P328
18	百戦錬磨の精鋭08	メインミッション「16-売国の車列」、SIDE OPS「17-百戦錬磨の精鋭07」クリア後、フリー開始時に発生		ンフィンダ油田	F	90000	P328
19	百戦錬磨の精鋭09	メインミッション「19-ロング・トレイル」、SIDE OPS「18-百戦錬磨の精鋭08」クリア後、フリー開始時に発生		10:キジバ野営地 南東監視所	F	90000	P328
20	百戦錬磨の精鋭10	メインミッション「18-ダイアモンドの鷹」、SIDE OPS「19-百戦錬磨の精鋭09」クリア後、フリー開始時に発生		05:ディタディ村落跡北東監視所	E	100000	P328
21	百戦錬磨の精鋭11	メインミッション「20-声の工場」、SIDE OPS「20-百戦錬磨の精鋭10」クリア後、フリー開始時に発生		蛇の口駐屯地	E	100000	P328
22	百戦錬磨の精鋭12	メインミッション「23-ホワイトマンバ」、SIDE OPS「21-百戦錬磨の精鋭11」クリア後、フリー開始時に発生		13:クンゲンガ採掘場 南西監視所	E	100000	P328
23	百戦錬磨の精鋭13	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「16-百戦錬磨の精鋭06」クリア後、フリー開始時に発生		25:シャゴ村落東監視所	D	120000	P329
24	百戦錬磨の精鋭14	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「23-百戦錬磨の精鋭13」クリア後、フリー開始時に発生		アフガニスタン中央ベースキャンプ	D	120000	P329
25	百戦錬磨の精鋭15	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「22-百戦錬磨の精鋭12」クリア後、フリー開始時に発生		ルフワ渓谷	C	140000	P329
26	百戦錬磨の精鋭16	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「24-百戦錬磨の精鋭14」クリア後、フリー開始時に発生		OKBゼロ	B	180000	P329
27	才人を救え01	SIDE OPS「5-[RIOT SMG]開発資料回収」達成後、フリー開始時に発生		東部通信所	I	30000	P321
28	才人を救え02	SIDE OPS「27-才人を救え01」達成後、フリー開始時に発生		シャゴ村落	I	30000	P321
29	才人を救え03	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」、SIDE OPS「28-才人を救え02」クリア後、フリー開始時に発生		アフガニスタン中央ベースキャンプ	H	60000	P321
30	才人を救え04	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」、SIDE OPS「29-才人を救え03」クリア後、フリー開始時に発生		山岳中継基地	H	60000	P321
31	才人を救え05	メインミッション「10-故郷なき虜囚」、SIDE OPS「30-才人を救え04」クリア後、フリー開始時に発生		14:スマセ砦西監視所	G	80000	P322
32	才人を救え06	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後、フリー開始時に発生		12:キジバ野営地 南監視所	G	80000	P322
33	才人を救え07	メインミッション「13-漆黒の下」、SIDE OPS「31-才人を救え05」クリア後、フリー開始時に発生		スプグマイ離宮	G	80000	P322
34	才人を救え08	メインミッション「16-売国の車列」、SIDE OPS「32-才人を救え06」クリア後、フリー開始時に発生		バンペベ農園	F	90000	P322
35	才人を救え09	メインミッション「17-囚われた諜報員」、SIDE OPS「33-才人を救え07」クリア後、フリー開始時に発生		アブ・シャファフ遺跡	F	90000	P322
36	才人を救え10	メインミッション「17-囚われた諜報員」、SIDE OPS「35-才人を救え09」クリア後、フリー開始時に発生		ラマー・ハーテ宮殿	F	90000	P322
37	才人を救え11	メインミッション「18-ダイアモンドの鷹」、SIDE OPS「34-才人を救え08」クリア後、フリー開始時に発生		マサ村落	E	100000	P323
38	才人を救え12	メインミッション「20-声の工場」、SIDE OPS「37-才人を救え11」クリア後、フリー開始時に発生		17:ングンバ工業団地 西監視所	E	100000	P323

No.	タイトル	発生条件		発生場所	ランク	GMP	参照
39	才人を救え13	メインミッション「20-声の工場」、SIDE OPS「38-才人を救え12」クリア後、フリー開始時に発生		03 バンベベ農園 南東監視所	E	100000	P323
40	才人を救え14	メインミッション「21-灼熱の空港」、SIDE OPS「39-才人を救え13」クリア後、フリー開始時に発生		クンゲンガ採掘場	E	100000	P323
41	才人を救え15	メインミッション「23-ホワイトマンバ」、SIDE OPS「40-才人を救え14」クリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	E	100000	P323
42	才人を救え16	メインミッション「26-ハント・ダウン」、SIDE OPS「41-才人を救え15」クリア後、フリー開始時に発生		蛇の口駐屯地	E	100000	P323
43	才人を救え17	メインミッション「26-ハント・ダウン」、SIDE OPS「42-才人を救え16」クリア後、フリー開始時に発生		02:クンゲンガ採掘場 北東監視所	E	100000	P324
44	才人を救え18	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「36-才人を救え10」クリア後、フリー開始時に発生		サハライ村落	D	120000	P324
45	才人を救え19	メインミッション「32-知りすぎた男」、SIDE OPS「44-才人を救え18」クリア後、フリー開始時に発生		OKBゼロ	B	180000	P324
46	才人を救え20	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「43-才人を救え17」クリア後、フリー開始時に発生		蛇の口駐屯地	A	200000	P324
47	迷えるヒツジの救済	SIDE OPS「5-[RIOT SMG]開発資料回収」達成後、フリー開始時に発生		ウィアロ村落	I	30000	P332
48	伝説のヒグマ捕獲	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生		06:ワク・シンド分屯地 北東監視所	G	80000	P332
49	伝説のトキ捕獲	メインミッション「31-サヘラントロプス」クリア後、フリー開始時に発生		ルフワ渓谷	E	100000	P332
50	伝説の ジャッカル捕獲	メインミッション「31-サヘラントロプス」クリア後、フリー開始時に発生		22:ノヴァ・ブラガ空港跡 南監視所	E	100000	P332
51	惨劇の生存者01	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、フリー開始時に発生		20:山岳中継基地 西監視所	I	30000	P329
52	惨劇の生存者02	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」、SIDE OPS「51-惨劇の生存者01」クリア後、フリー開始時に発生		シャゴ村落	H	60000	P330
53	惨劇の生存者03	メインミッション「16-売国の車列」、SIDE OPS「52-惨劇の生存者02」クリア後、フリー開始時に発生		マサ村落	G	80000	P330
54	惨劇の生存者04	メインミッション「20-声の工場」、SIDE OPS「53-惨劇の生存者03」クリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	F	90000	P330
55	惨劇の生存者05	メインミッション「23-ホワイトマンバ」、SIDE OPS「54-惨劇の生存者04」クリア後、フリー開始時に発生		クンゲンガ採掘場	E	100000	P330
56	惨劇の生存者06	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「55-惨劇の生存者05」クリア後、フリー開始時に発生		20:ングンバ工業団地 南西監視所	D	120000	P330
57	惨劇の生存者07	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「56-惨劇の生存者06」クリア後、フリー開始時に発生		08:ヤーオ・ウブ補給基地 南東監視所	C	140000	P330
58	惨劇の生存者08	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「57-惨劇の生存者07」クリア後、フリー開始時に発生		ルフワ渓谷	B	180000	P331
59	惨劇の生存者09	メインミッション「38-異形の調査報告」、SIDE OPS「58-惨劇の生存者08」クリア後、フリー開始時に発生		10:サハライ村落 東監視所	A	200000	P331
60	惨劇の生存者10	メインミッション「38-異形の調査報告」、SIDE OPS「59-惨劇の生存者09」クリア後、フリー開始時に発生		アブ・シャファフ遺跡	S	300000	P331
61	よく囚われる男01	メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」クリア後、フリー開始時に発生		ヤーオ・ウブ補給基地	H	60000	P324
62	よく囚われる男02	メインミッション「7-臨時会合を狙え」、SIDE OPS「61-よく囚われる男01」をクリア後、フリー開始時に発生		スマセ砦	G	80000	P324

No.	タイトル	発生条件		発生場所	ランク	GMP	掲載
63	よく囚われる男03	メインミッション「19-ロング・トレイル」、SIDE OPS「62-よく囚われる男02」をクリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	E	100000	P325
64	よく囚われる男04	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「63-よく囚われる男03」をクリア後、フリー開始時に発生		ルフワ渓谷	B	180000	P325
65	よく囚われる男05	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「64-よく囚われる男04」をクリア後、フリー開始時に発生		OKBゼロ	A	200000	P325
66	強靭なる兵士を討て01	メインミッション「7-臨時会合を狙え」クリア後、フリー開始時に発生		12:ラマー・ハーテ宮殿 北監視所	G	80000	P335
67	強靭なる兵士を討て02	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」、SIDE OPS「66-強靭なる兵士を討て01」クリア後、フリー開始時に発生		08 ヤーオ・ウブ補給基地 南東監視所	G	80000	P335
68	強靭なる兵士を討て03	メインミッション「10-故郷なき虜囚」、SIDE OPS「67-強靭なる兵士を討て02」クリア後、フリー開始時に発生		04:アブ・シャファブ遺跡 東監視所	F	90000	P335
69	強靭なる兵士を討て04	メインミッション「13-漆黒の下」、SIDE OPS「68-強靭なる兵士を討て03」クリア後、フリー開始時に発生		07:サハライ村落 北西監視所	F	90000	P335
70	強靭なる兵士を討て05	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生		15:ディタディ村落跡 南監視所	F	90000	P336
71	強靭なる兵士を討て06	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」、SIDE OPS「70-強靭なる兵士を討て05」クリア後、フリー開始時に発生		22:ノヴァ・ブラガ空港跡 南監視所	E	100000	P336
72	強靭なる兵士を討て07	メインミッション「13-漆黒の下」、SIDE OPS「69-強靭なる兵士を討て04」クリア後、フリー開始時に発生		20:山岳中継基地 西監視所	E	100000	P336
73	強靭なる兵士を討て08	メインミッション「17-囚われた諜報員」、SIDE OPS「72-強靭なる兵士を討て07」クリア後、フリー開始時に発生		14 スマセ砦 西監視所	E	100000	P336
74	強靭なる兵士を討て09	メインミッション「19-ロング・トレイル」、SIDE OPS「71-強靭なる兵士を討て06」クリア後、フリー開始時に発生		11:マサ村落 北監視所	D	120000	P336
75	強靭なる兵士を討て10	メインミッション「20-声の工場」、SIDE OPS「74-強靭なる兵士を討て09」クリア後、フリー開始時に発生		03:バンベベ農園 南東監視所	D	120000	P336
76	強靭なる兵士を討て11	メインミッション「21-灼熱の空港」、SIDE OPS「75-強靭なる兵士を討て10」クリア後、フリー開始時に発生		17:ングンバ工業団地 西監視所	D	120000	P337
77	強靭なる兵士を討て12	メインミッション「23-ホワイトマンバ」、SIDE OPS「76-強靭なる兵士を討て11」クリア後、フリー開始時に発生		20 ングンバ工業団地 南西監視所	D	120000	P337
78	強靭なる兵士を討て13	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「77-強靭なる兵士を討て12」クリア後、フリー開始時に発生		14:ノヴァ・ブラガ空港跡 北東監視所	C	140000	P337
79	強靭なる兵士を討て14	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「78-強靭なる兵士を討て13」クリア後、フリー開始時に発生		05:ディタディ村落跡 北東監視所	B	180000	P337
80	強靭なる兵士を討て15	メインミッション「38-異形の調査報告」、SIDE OPS「73-強靭なる兵士を討て08」クリア後、フリー開始時に発生		17:スマセ砦 南西監視所	A	200000	P337
81	強靭なる兵士を討て16	メインミッション「41-終わりなき代理戦争」、SIDE OPS「79-強靭なる兵士を討て14」クリア後、フリー開始時に発生		01:キジバ野営地 北西監視所	A	200000	P337
82	エメリッヒ接触	メインミッション「7-臨時会合を狙え」、「8-進駐戦車隊、東へ」、「9-装甲部隊を急襲せよ」、「10-故郷なき虜囚」のうち3つ以上をクリアし、かつマザーベースに「医療プラント」が完成していると発生		セラク発電所	H	60000	P360
83	地雷撤去PKO 01	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生		25:シャゴ村落 東監視所付近	G	80000	P333
84	地雷撤去PKO 02	メインミッション「10-故郷なき虜囚」、SIDE OPS「83-地雷撤去PKO 01」クリア後、フリー開始時に発生		15:ウィアロ村落 北西監視所	G	80000	P333
85	地雷撤去PKO 03	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生		ンフィンダ油田	F	90000	P333
86	地雷撤去PKO 04	メインミッション「17-囚われた諜報員」、SIDE OPS「84-地雷撤去PKO 02」クリア後、フリー開始時に発生		14 スマセ砦 西監視所	F	90000	P333

No.	タイトル	発生条件	発生場所	ランク	GMP	参照
87	地雷撤去PKO 05	メインミッション「21-灼熱の空港」、SIDE OPS「85-地雷撤去PKO 03」クリア後、フリー開始時に発生	20:ングンバ工業団地 南西監視所	E	100000	P334
88	地雷撤去PKO 06	メインミッション「26-ハント・ダウン」、SIDE OPS「87-地雷撤去PKO 05」クリア後、フリー開始時に発生	22:ノヴァ・ブラガ空港跡 南監視所	E	100000	P334
89	地雷撤去PKO 07	SIDE OPS「144-燃え尽きた男」、「86-地雷撤去PKO 04」達成後、フリー開始時に発生	07:サハライ村落 東監視所	C	140000	P334
90	地雷撤去PKO 08	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「88-地雷撤去PKO 06」クリア後、フリー開始時に発生	03:バンペベ農園 南東監視所	C	140000	P334
91	地雷撤去PKO 09	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「89-地雷撤去PKO 07」クリア後、フリー開始時に発生	02:アフガニスタン中央ベースキャンプ 南監視所	B	180000	P334
92	地雷撤去PKO 10	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「90-地雷撤去PKO 08」クリア後、フリー開始時に発生	ルフワ渓谷	A	200000	P334
93	装甲車部隊を叩け01	メインミッション「8-進駐戦車隊、東へ」クリア後、フリー開始時に発生	ヤーオ・ウブ補給基地	G	80000	P338
94	装甲車部隊を叩け02	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」、SIDE OPS「93-装甲車部隊を叩け01」クリア後、フリー開始時に発生	25:シャゴ村落東監視所	F	90000	P338
95	装甲車部隊を叩け03	メインミッション「10-故郷なき虜囚」、SIDE OPS「94-装甲車部隊を叩け02」クリア後、フリー開始時に発生	01:アフガニスタン中央ベースキャンプ 東監視所	C	140000	P338
96	装甲車部隊を叩け04	メインミッション「14-リングワ・フランカ」クリア後、フリー開始時に発生	11:マサ村落東監視所	F	90000	P338
97	装甲車部隊を叩け05	メインミッション「18-ダイアモンドの虜」、SIDE OPS「96-装甲車部隊を叩け04」クリア後、フリー開始時に発生	ディタディ村落跡	B	180000	P339
98	装甲車部隊を叩け06	メインミッション「23-ホワイトマンバ」、SIDE OPS「97-装甲車部隊を叩け05」クリア後、フリー開始時に発生	蛇の口駐屯地	E	100000	P339
99	装甲車部隊を叩け07	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「98-装甲車部隊を叩け06」クリア後、フリー開始時に発生	ノヴァ・ブラガ空港跡	D	120000	P339
100	装甲車部隊を叩け08	SIDE OPS「144-燃え尽きた男」、「95-装甲車部隊を叩け03」達成後、フリー開始時に発生	ワンデイ集落	A	200000	P339
101	装甲車部隊を叩け09	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「99-装甲車部隊を叩け07」クリア後、フリー開始時に発生	02:クンゲンガ採掘場 北東監視所	A	200000	P340
102	装甲車部隊を叩け10	メインミッション「41-終わりなき代理戦争」、SIDE OPS「101-装甲車部隊を叩け09」クリア後、フリー開始時に発生	ノヴァ・ブラガ空港跡	A	200000	P340
103	装甲車部隊を叩け11	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「100-装甲車部隊を叩け08」クリア後、フリー開始時に発生	アブ・シャファフ遺跡	S	300000	P340
104	装甲車部隊を叩け12	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「102-装甲車部隊を叩け10」クリア後、フリー開始時に発生	ンフィンダ油田	S	300000	P340
105	装甲車部隊を叩け13	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「104-装甲車部隊を叩け12」クリア後、フリー開始時に発生	ディタディ村落跡	S	300000	P341
106	装甲車部隊を叩け14	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「103-装甲車部隊を叩け11」クリア後、フリー開始時に発生	ラマー・ハーテ宮殿	S	300000	P341
107	伝説のガンスミス回収	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後に発生	マサ村落	G	80000	P331
108	続・伝説のガンスミス回収	SIDE OPS「107-伝説のガンスミス回収」を達成後のフリー開始時、または空中司令室に移動すると発生	アフガニスタン中央ベースキャンプ	G	80000	P325
109	新・伝説のガンスミス回収	SIDE OPS「108-続・伝説のガンスミス回収」を達成後、フリー開始時に発生	ヤーオ・ウブ補給基地	G	80000	P325
110	盗掘された資源	メインミッション「13-漆黒の下」クリア後に発生	バンペベ農園	G	80000	P320

No.	タイトル	発生条件		発生場所	ランク	GMP	参照
111	クワイエット訪問	メインミッション「11-静かなる暗殺者」でクワイエットを回収し、かつメインミッション「14-リングワ・フランカ」および任意のミッションをひとつクリア後のフリー開始時、または空中司令室に移動すると発生		医療プラットフォーム	I	30000	P360
112	最重要人物	『METAL GEAR SOLID V：GROUND ZEROES』の引き継ぎ特典でHIDEOを仲間にしている場合、メインミッション「17-囚われた諜報員」クリア後、フリー開始時に発生。上記以外の場合、メインミッション「43-死してなお輝く」クリア後、フリー開始時に発生		ワンデイ集落	E	100000	P325
113	イーライからの挑戦	メインミッション「26-ハント・ダウン」をクリアし、かつ研究開発班の甲板数が2以上の状態でフリー開始時に発生		研究開発プラットフォーム	D	120000	P361
114	戦車部隊を蹴散らせ01	メインミッション「9-装甲部隊を急襲せよ」クリア後、フリー開始時に発生		ワンデイ集落	G	80000	P341
115	戦車部隊を蹴散らせ02	メインミッション「10-故郷なき虜囚」、SIDE OPS「114-戦車部隊を蹴散らせ01」クリア後、フリー開始時に発生		ラマー・ハーテ宮殿	E	100000	P341
116	戦車部隊を蹴散らせ03	メインミッション「13-漆黒の下」、SIDE OPS「115-戦車部隊を蹴散らせ02」クリア後、フリー開始時に発生		アブ・シャファフ遺跡	F	90000	P342
117	戦車部隊を蹴散らせ04	メインミッション「16-売国の車列」クリア後、フリー開始時に発生		15:ディタディ村落跡 南監視所	C	140000	P342
118	戦車部隊を蹴散らせ05	メインミッション「26-ハント・ダウン」、SIDE OPS「117-戦車部隊を蹴散らせ04」クリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	B	180000	P342
119	戦車部隊を蹴散らせ06	メインミッション「31-サヘラントロプス」、SIDE OPS「118-戦車部隊を蹴散らせ05」クリア後、フリー開始時に発生		02:クンゲンガ採掘場 北東監視所	F	90000	P342
120	戦車部隊を蹴散らせ07	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「119-戦車部隊を蹴散らせ06」クリア後、フリー開始時に発生		01:キジバ野営地 北西監視所	D	120000	P343
121	戦車部隊を蹴散らせ08	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「120-戦車部隊を蹴散らせ07」クリア後、フリー開始時に発生		蛇の口駐屯地	A	200000	P343
122	戦車部隊を蹴散らせ09	メインミッション「38-異形の調査報告」、SIDE OPS「116-戦車部隊を蹴散らせ03」クリア後、フリー開始時に発生		ヤーオ・ウブ補給基地	A	200000	P343
123	戦車部隊を蹴散らせ10	メインミッション「41-終わりなき代理戦争」、SIDE OPS「121-戦車部隊を蹴散らせ08」クリア後、フリー開始時に発生		10:キジバ野営地 南東監視所	A	200000	P343
124	戦車部隊を蹴散らせ11	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「122-戦車部隊を蹴散らせ09」クリア後、フリー開始時に発生		25:シャゴ村落東監視所	S	300000	P344
125	戦車部隊を蹴散らせ12	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「123-戦車部隊を蹴散らせ10」クリア後、フリー開始時に発生		06:マサ村落北監視所	S	300000	P344
126	戦車部隊を蹴散らせ13	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「125-戦車部隊を蹴散らせ12」クリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	S	300000	P344
127	戦車部隊を蹴散らせ14	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「124-戦車部隊を蹴散らせ11」クリア後、フリー開始時に発生		01:アフガニスタン中央ベースキャンプ 東監視所	S	300000	P344
128	彷徨える傀儡01	メインミッション「32-知りすぎた男」クリア後、フリー開始時に発生		ヤーオ・ウブ補給基地	C	140000	P345
129	彷徨える傀儡02	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」クリア後、フリー開始時に発生		ノヴァ・ブラガ空港跡	C	140000	P345
130	彷徨える傀儡03	メインミッション「38-異形の調査報告」、SIDE OPS「128-彷徨える傀儡01」クリア後、フリー開始時に発生		シャゴ村落	C	140000	P345
131	彷徨える傀儡04	メインミッション「41-終わりなき代理戦争」、SIDE OPS「129-彷徨える傀儡02」クリア後、フリー開始時に発生		17:ングンバエ業団地 西監視所	C	140000	P345
132	彷徨える傀儡05	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「130-彷徨える傀儡03」クリア後、フリー開始時に発生		ラマー・ハーテ宮殿	C	140000	P345
133	彷徨える傀儡06	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「132-彷徨える傀儡05」クリア後、フリー開始時に発生		セラク発電所	B	180000	P346

No.	タイトル	発生条件	発生場所	ランク	GMP	参照
134	彷徨える傀儡07	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「132-彷徨える傀儡05」クリア後、フリー開始時に発生	ワンデイ集落	B	180000	P346
135	彷徨える傀儡08	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「131-彷徨える傀儡04」クリア後、フリー開始時に発生	ルフワ渓谷	B	180000	P346
136	彷徨える傀儡09	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「134-彷徨える傀儡07」クリア後、フリー開始時に発生	ウィアロ村落	A	200000	P346
137	彷徨える傀儡10	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「134-彷徨える傀儡07」クリア後、フリー開始時に発生	04 アブ・シャファフ遺跡 東監視所	A	200000	P346
138	彷徨える傀儡11	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「134-彷徨える傀儡07」クリア後、フリー開始時に発生	スマセ砦	A	200000	P346
139	彷徨える傀儡12	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「134-彷徨える傀儡07」クリア後、フリー開始時に発生	サハライ村落	A	200000	P347
140	彷徨える傀儡13	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「135-彷徨える傀儡08」クリア後、フリー開始時に発生	02 クンゲンガ採掘場 北東監視所	A	200000	P347
141	彷徨える傀儡14	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「135-彷徨える傀儡08」クリア後、フリー開始時に発生	バンベベ農園	A	200000	P347
142	彷徨える傀儡15	メインミッション「46-世界を売った男の真実」、SIDE OPS「135-彷徨える傀儡08」クリア後、フリー開始時に発生	マサ村落	A	200000	P347
143	疑惑の証拠品	メインミッション「32-知りすぎた男」クリア後、「33-[SUBSISTENCE]通信網破壊指令」、「34-[EXTREME]装甲部隊を急襲せよ」のいずれかを達成後、フリー開始時に発生	アフガニスタン中央ベースキャンプ	C	140000	P361
144	燃え尽きた男	SIDE OPS「143-疑惑の証拠品」達成後に発生	ヤーオ・ウブ補給基地	C	140000	P361
145	脱走少年捜索01	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「113-イーライからの挑戦」クリア後、任意のミッションかSIDE OPSをひとつ以上クリア後、フリー開始時に発生	ンフィンダ油田	C	140000	P361
146	脱走少年捜索02	メインミッション「35-ジャングルの遺留品」、SIDE OPS「113-イーライからの挑戦」クリア後、任意のミッションかSIDE OPSをひとつ以上クリア後、フリー開始時に発生	ルフワ渓谷	C	140000	P361
147	脱走少年捜索03	SIDE OPS「145-脱走少年捜索01」、「146-脱走少年捜索02」達成後に発生	アブ・シャファフ遺跡	C	140000	P362
148	脱走少年捜索04	SIDE OPS「145-脱走少年捜索01」、「146-脱走少年捜索02」達成後に発生	ラマー・ハーテ宮殿	C	140000	P362
149	脱走少年捜索05	SIDE OPS「145-脱走少年捜索01」、「146-脱走少年捜索02」達成後に発生	スマセ砦	C	140000	P362
150	クワイエット確保	メインミッション「47-[完全ステルス]灼熱の空港」発生後、メインミッションをひとつ、またはSIDE OPSを3つクリアすると発生するイベント「エメリッヒ追放」を見る。かつ、クワイエットが出撃可能な状態で親密度が100になっており、エンブレムパーツ「フロント:BUTTERFLY」を使用していない	04 アブ・シャファフ遺跡 東監視所	C	140000	P362
151	射撃訓練(司令部プラットフォーム)	司令部プラットフォームの甲板数が4になり、かつ子犬状態のD-Dogがマザーベースにいない状態で発生	司令部プラットフォーム	I	30000	P348
152	射撃訓練(研究開発プラットフォーム)	研究開発プラットフォーム完成後に発生	研究開発プラットフォーム	I	30000	P349
153	射撃訓練(支援班プラットフォーム)	支援班プラットフォーム完成後に発生	支援班プラットフォーム	I	30000	P354
154	射撃訓練(拠点開発プラットフォーム)	拠点開発プラットフォーム完成後に発生	拠点開発プラットフォーム	I	30000	P355
155	射撃訓練(諜報班プラットフォーム)	諜報班プラットフォーム完成後に発生	諜報班プラットフォーム	I	30000	P356
156	射撃訓練(医療プラットフォーム)	医療プラットフォーム完成後に発生	医療プラットフォーム	I	30000	P358
157	射撃訓練(戦闘班プラットフォーム)	戦闘班プラットフォーム完成後に発生	戦闘班プラットフォーム	I	30000	P359

SIDE OPS個別攻略

ここでは、各SIDE OPSの攻略をそれぞれ個別に紹介していく。広大なオープンワールドの各地で発生する多種多様なSIDE OPSを達成するうえでの一助としてほしい。なお、本書ではSIDE OPSを内容に応じてアイテム回収系、捕虜回収系、兵士回収系、動物回収系、地雷撤去系、敵兵排除系、射撃訓練系、そしてストーリーの進行に大きな影響を及ぼす重要なSIDE OPSの8種類に分類して攻略している。なお、各SIDE OPSの発生条件や報酬といった詳細なデータについては、312ページを参照してほしい。

アイテム回収系SIDE OPS

対応するSIDE OPS No.5~10, 110

アイテム回収系SIDE OPSは、大別して各種装備の開発資料を回収するものと、奪われた資源コンテナを奪還するものがある。どちらの場合もターゲットとなるアイテムを回収すればSIDE OPS達成となる。任務を遂行するうえで敵兵は必ずしも排除する必要はないのだが、大抵はターゲットとなるアイテムの周辺に敵兵が配備されており、ターゲットを回収するためには何らかの手段で敵兵の脅威を取り除く必要がある。また、開発資料回収系のSIDE OPSでは、周囲の敵兵を尋問すればターゲットの場所が判明する。

アイテム回収系SIDE OPS個別攻略

5-[RIOT SMG]開発資料回収

拠点の南東方向から潜入すると比較的警備が手薄。拠点内は死角が多いので潜入前に高台から敵兵に対して双眼鏡などでマーキングしておくこと。

7-[IR-SENSOR]開発資料回収

拠点南西の建物内にターゲットの開発資料がある。急な斜面に大小の建物が密集しているため見通しが悪く、敵兵と不意に遭遇しやすいので注意。

6-[STUN ARM]開発資料回収

拠点に潜入したら、北側の崖に沿うようにしてターゲットが置いてある建物を目指そう。建物の前には敵兵がいるので見つからないように無力化するといい。

8-[ANTITHEFT DEVICE]開発資料回収

監視所の南側から潜入し、開発資料が置いてあるテントに敵兵がいない裏側から入ろう。なお、道を挟んで北側と南側にツーマンセルの敵兵が巡回しているので注意。

9-[GUN-CAM DEFENDER] 開発資料回収

拠点の北西から潜入するとターゲットが置いてある建物はすぐそこだ。屋根の上のスナイパーはサプレッサー付きのスナイパーライフルなどで無力化しておこう。

10-[UA-DRONE] 開発資料回収

開発資料が置いてあるガレージには4人の敵兵が配備されている。屋根に上って天窓からハンドグレネードやスモークグレネードを投擲しよう。

110-盗掘された資源

拠点の西から北の崖伝いに目標となるコンテナに向かうと、敵兵に発見されずに近づきやすい。接近したら建物の裏からスモークグレネードを投擲し、煙幕にまぎれてコンテナを回収しよう。警備している敵兵は3人のみなので、スナイパーライフルによる遠距離からの狙撃で無力化してしまってもいい。なお、フルトン装置がコンテナに対応していないとコンテナを回収できないため、このSIDE OPSの達成が不可能。挑む際は開発状況を確認すること。

◀コンテナを回収するついでに、空中司令室に戻ろう

捕虜回収系SIDE OPS

対応するSIDE OPS　No.2、4、27−46、61−65、108、109、112

ソ連軍や敵PFといった、敵性組織に囚われて虜囚の身となった捕虜がターゲットとなるSIDE OPS。そのターゲットを生きたまま回収することが目的となる。当然のことではあるが、いかなる理由であれ捕虜が死亡するとSIDE OPSは失敗となってしまう。フルトン回収の失敗もできないということを覚えておこう。

◀捕虜のフルトン回収は敵兵士と十分な距離を取ってから行おう。

敵兵は必ずしも排除する必要はないが、ターゲットである捕虜の周囲には、厳重な警備体制が敷かれていることがほとんどだ。携行している装備と警備の状況に応じて、敵兵を排除するか、ほかの場所へとおびき寄せて警備の穴を作り出すか、柔軟な発想と対応力が求められるSIDE OPSだと言えるだろう。

◀戦闘するときに捕虜を巻き込まないよう、捕虜から離れて

捕虜回収系SIDE OPS個別攻略

2-通訳回収(パシュトー語)

狭い監視所なので、すべての敵兵を無力化してから捕虜を回収するといい。崖の上からスモークグレネードを投擲し、煙にまぎれて回収するという手もある。

28-才人を救え02

捕虜が囚われている建物の北から潜入するといい。捕虜がいる部屋の前には敵兵がいるので、素早く無力化するか、ほかの場所におびき寄せよう。

4-通訳回収(キコンゴ)

警備が手薄な北西から建物へと近づいて窓から室内に入り、そのあと捕虜を入ってきた窓から外へと投げ出せば、察知されずに捕虜を外へと連れ出せる。

29-才人を救え03

捕虜が囚われているテントの前には見張りの敵兵が立っているが、裏口からテントに入れば敵兵士に見つかることなく捕虜を回収できる。

27-才人を救え01

捕虜の傍らにいる敵兵を無力化する必要がある。背後から近づいて麻酔銃で眠らせてしまうのが効果的だ。なお、この敵兵は居眠りしていることも多い。

30-才人を救え04

橋の下から階段を上った先のゴミ箱の少し南に、捕虜がいる。この周囲は見晴らしがいいので遠距離から攻撃して敵兵を排除しておくといい。

31-才人を救え05

敵兵の数が6人とやや多め。南側の高台から捕虜のいる付近にスモークグレネードを投擲すると、敵兵を排除することなく捕虜を回収可能だ。

32-才人を救え06

まずは監視所西にある高台のスナイパーから無力化すること。サポートウェポンのマガジンやC-4の爆発などを利用して兵士の注意をそらし、そのスキを突いて捕虜を回収しよう。

33-才人を救え07

ターゲットの捕虜は拠点北東の高台の岩陰にいる。東にある崖に沿って移動していくと見つからずに潜入しやすく、夜間であればより見つかりにくくなる。

34-才人を救え08

捕虜がいる建物の周辺は兵士の数が多い。C-4の爆発やマガジンを使って注意をほかの方向へと引きつけるか、スモークグレネードを使うといい。

35-才人を救え09

捕虜に近寄る者を狙撃しようとスナイパーが待ち構えている。スナイパーの位置は上の写真を参照。捕虜の救出はすべてのスナイパーを排除してから行おう。

36-才人を救え10

捕虜が囚われている牢屋の周囲には敵兵が多数配備されている。近づく前に排除しておくか、音を出すなどしてほかの場所へとおびき寄せておくこと。

37-才人を救え11

ふたりの敵兵が警備しているのだが、この付近にはヨコスジジャッカルが生息しており、警備の敵兵はジャッカルに殺されてしまうことが多い。

38-才人を救え12

17の監視所周辺はつねに霧が立ち込めている。霧の中で捕虜をフルトン回収をすると成功率が下がってしまうので、支援班の班レベルを上げて成功率の低下を抑えよう。

39-才人を救え13

まずは東から高台にいる敵兵に接近して無力化し、高台から攻撃して残る敵兵を無力化していこう。すべての敵兵を無力化してから捕虜を回収するといい。

40-才人を救え14

ターゲットの捕虜が囚われているのはクンゲンガ採掘場の南。クンゲンガ採掘場は警備が厳重なので南西からのルートを選択したほうがいい。

41-才人を救え15

警備が厳重で、配備されている敵兵の数がかなり多い。捕虜に近づく前に遠距離から攻撃して敵兵を無力化しておくか、ほかの場所へとおびき寄せよう。

42-才人を救え16

戦闘ヘリがいるのでミサイルを携行していき、最初に戦闘ヘリを撃墜しよう。それから捕虜の周囲にいる敵兵を無力化して、捕虜を回収するといい。

43-才人を救え17

捕虜が囚われている集落跡へは、東から潜入するといい。捕虜の周囲にいる3人の敵兵はスモークグレネードで動きを封じ、そのスキに捕虜を回収しよう。

46-才人を救え20

上空の戦闘ヘリを放置して拠点に潜入すると発見されたときのリスクが大きくなる。拠点に入る前に真っ先にミサイルで撃墜しておきたい。

44-才人を救え18

捕虜が囚われているのは拠点中央付近にある建物。サハライ村落は入り組んだ地形をしているので、バディを活用して敵兵をマーキングをしてから潜入しよう。

61-よく囚われる男01

拠点の外周北側、捕虜がいる部屋の裏手にある排水口から匍匐して潜入すると、捕虜が居る部屋の扉の前に出られる。見張りの敵兵は迅速に無力化すること。

45-才人を救え19

敵兵の数がかなり多いので、長期戦覚悟で少しずつ敵兵を排除しながら進んでいくといい。見つからないよう進むなら夜間や砂嵐にまぎれていこう。

62-よく囚われる男02

ふたりの捕虜は同じ牢屋に閉じ込められているのだが、牢屋の周辺は敵兵が多い。あらかじめおびき寄せておくか、敵兵を無力化してから回収しよう。

63-よく囚われる男03

回収する捕虜は2名で、捕虜は東と西にある建物の屋根の上にそれぞれいる。西の建物にはスナイパーが配備されているので匍匐で移動するのが得策だ。

64-よく囚われる男04

館の南西にあるテントの傍らと、館の北西にある滝の付近に捕虜がいる。戦闘ヘリが飛んでおり、拠点には多くの敵兵がいるので発見されないように。

65-よく囚われる男05

OKBゼロの深部に捕虜が2名囚われている。交戦を避けたいときは、北側を進んでいくと比較的発見されにくい。警備が厳重なため、時間がかかることは覚悟しておこう。

108-続・伝説のガンスミス回収

ほかの場所で戦闘を起こして敵兵をそちらに引きつけると、ターゲットの警備が手薄になる。そのスキにターゲットのところに来るとスムーズに回収できる。

109-新・伝説のガンスミス回収

ターゲットである捕虜は、拠点西側の室内に囚われている。排水口から潜入すると、室内へと入る扉の目の前まで安全にたどり着ける。

112-最重要人物

ターゲットとなる最重要人物は、メインミッション「1-幻肢」でミラーが囚われている場所にいる。拠点の東側から潜入するようにすると比較的警備が手薄だ。

兵士回収系SIDE OPS

対応する SIDE OPS　No.1、3、11~26、51~60、107

兵士回収系SIDE OPSとは、ソ連軍やPFなどの敵性組織に所属している敵兵を無力化して回収するのが目的のSIDE OPSのことを指す。捕虜回収と異なり、回収すべきターゲットは無力化しないかぎりこちらを攻撃してくる。そのうえ、ターゲットの敵兵を殺害してしまうとSIDE OPSは失敗となってしまう。兵士回収系SIDE OPSに挑む際は、ハンドグレネードやミサイルのような広範囲、高威力の装備は極力避け、どうしても使う必要があるときは、ターゲットを巻き込んでしまわないよう細心の注意を払うこと。

▲ターゲットの敵兵はほかの敵兵といっしょにいることが多い。まとめて無力化したいときはスモークグレネードが有効。

▲ターゲットを無力化できず戦闘態勢になってしまったら、いったん逃げて捜索態勢に移行するのを待ったほうがいい。

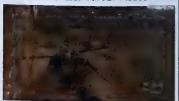
兵士回収系SIDE OPS個別攻略

1-通訳回収（ロシア語）

ターゲットとなるロシア語の言語特技兵がいる24の監視所は、建物がひとつしかない小さな監視所で、配備されている敵兵も3人と少ない。サプレッサー付きのスナイパーライフルなどで遠距離から狙撃し、すべての敵兵を無力化してからターゲットを回収するといいだろう。なお、ターゲットが建物の中にいる場合は、建物の外にいる敵兵を無力化してからターゲットを確保すること。

▲ターゲットはこの緑色のベレー帽をかぶった兵士。誤って殺害してしまわないよう気をつけること。

3-通訳回収（アフリカーンス）

配備されている敵兵の数は3人と少ないが、見通しがいいため発見されずに接近するのは意外と難しい。見つかりにくい夜間に潜入するか、スナイパーライフルで遠距離から狙撃するのが有効だ。その際は、発砲音で敵に警戒されないようにサプレッサー付きのスナイパーライフルを使うといい。こうして遠距離からすべての敵兵を無力化したら、言語特技兵の回収に向かうといいだろう。

▲接近する場合は、北側の崖に沿って西から匍匐で移動すると発見されにくい。近づけたらスモークグレネードとCQCで無力化だ。

11-百戦錬磨の精鋭01

敵兵は高台から東方向を警戒しているため、東から近づくのは危険。北か南から高台に上り、敵兵の背後を取って素早く3人とも無力化しよう。

14-百戦錬磨の精鋭04

ターゲットの敵兵がいるのは、ワンディ集落内の北東にある建物の中。拠点には東側から潜入すると、ターゲットまでの道のりを短縮できる。

12-百戦錬磨の精鋭02

ターゲットの熟練兵は、ほかの敵兵とツーマンセルで巡回していることが多い。接近して連続CQCをたたき込むか、スタングレネードでまとめて無力化してしまおう。

15-百戦錬磨の精鋭05

小さな集落跡の南側の高台にしゃがんでいるふたりの敵兵士のうちの片方がターゲット。背後から音を立てずに接近し、連続CQCで2人とも気絶させよう。

13-百戦錬磨の精鋭03

拠点に配備されている敵兵の数が多いので、スナイパーライフルやミサイルを用いた遠距離からの攻撃で敵兵の数を減らしてからターゲットの回収に向かおう。

16-百戦錬磨の精鋭06

監視所の南北にある高台に3人のスナイパーが配備されている。スナイパーを放置した状態でのターゲットを回収するのは難しい。スナイパーの無力化を優先しよう。

17-百戦錬磨の精鋭07

東の高台からターゲットを麻酔銃で眠らせよう。装甲車の警笛で起こされてしまう可能性があるので、眠らせたら離れたところまで担いでいき、フルトン回収しよう。

20-百戦錬磨の精鋭10

見つかりにくい夜間にミッションを開始し、近くにいる戦車に気づかれないようターゲットに接近しよう。ターゲットと傍らにいる敵兵は連続CQCで無力化するといい。

18-百戦錬磨の精鋭08

ターゲットはほかの敵兵とツーマンセルで石油タンクの近くを巡回している。ターゲットが巡回している付近にはほかにも敵兵がいるので周囲にも気を配ること。

21-百戦錬磨の精鋭11

ターゲットはほかの敵兵とツーマンセルで巡回している。巡回中、拠点中央やや東にある黄色い建物で一服するので、そこを狙って無力化するのがいいだろう。

19-百戦錬磨の精鋭09

ターゲットが巡回中に足を止めたところを見計らってスモークグレネードを投擲。発生させた煙にまぎれて接近し、CQCで無力化していくといいだろう。

22-百戦錬磨の精鋭12

ターゲットの周囲はターゲットを含めて2人のスナイパーが周囲を警戒している。南側にあるデコイの方を狙っているので、北側から近づいて排除していこう。

23-百戦錬磨の精鋭13

ターゲットの付近を巡回するふたり組の敵兵がいる。巡回が離れたところを見計らってスモークグレネードを使ってターゲットを無力化し、回収するといい。

24-百戦錬磨の精鋭14

周囲は見通しがよく敵兵の数も多い。麻酔弾が撃てるスナイパーライフルでターゲットを無力化し、周囲の敵兵を無力化してからターゲットを回収しよう。

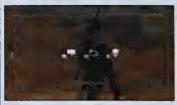
25-百戦錬磨の精鋭15

ターゲットは屋外を巡回中に立ち止まって西側の崖を見ていることがある。このタイミングでターゲットに近づくと崖にいるスナイパーに見つかりやすいので覚えておこう。

26-百戦錬磨の精鋭16

ターゲットがいる場所の天井には穴が開いている。その穴から降りるとターゲットの背後をとれるが、天井の穴付近にはデコイや地雷があるので注意して進もう。

51-惨劇の生存者01

「惨劇の生存者」は各地を放浪している旧マザーベースの生き残りを回収するSIDE OPS。旧マザーベース兵は警戒心が強く、接近してくる者を察知するとスタングレネードなどを投げつつ、ものすごい速さでその場から逃げ出してしまう。逃げたマザーベース兵は時間が経つと元の場所に戻ってくるので、待ち伏せする場合はファントムシガーを使って時間を経過させるといいだろう。なお、ダンボール箱をかぶって近づいていくと、マザーベース兵はダンボール箱の前まで寄ってきてから少し経つと直立不動の姿勢で敬礼し、そのままフルトン回収が可能になる。この方法は「惨劇の生存者01～10」に登場するすべてのマザーベース兵に対して有効だ。

▲旧マザーベース兵はスネークの声を聞かせることでもこちらをボスと認識する。CQCで拘束してから尋問してみよう。

52-惨劇の生存者02

シャゴ村落南の丘にいる旧マザーベース兵を回収する。この旧マザーベース兵はこちらを発見するとスモークグレネードを使ってから逃走を図る。

53-惨劇の生存者03

マサ村落の東にいる旧マザーベース兵を回収する。この旧マザーベース兵はこちらを発見すると睡眠ガスグレネードを投擲してきて、そのスキに逃走する。

54-惨劇の生存者04

旧マザーベース兵はスタングレネードを投擲してから逃走する。視界と聴覚を奪われると相手を見失いやすいので、極力見つからないよう注意。

55-惨劇の生存者05

旧マザーベース兵はクンゲンガ採掘場の南にいるが、クンゲンガ採掘場は配備されている敵兵の数が多い。南西にある13の監視所(→P146)方面から接近しよう。

56-惨劇の生存者06

このターゲットは発見状態になるとステルス迷彩で透明化して逃走する。こうなると普通に視認するのは困難なため、NVGを使用して姿を捉えよう。

57-惨劇の生存者07

ターゲットは橋の下にいる。ダンボール箱をかぶった状態で川に長時間浸かっているとダンボール箱の耐久力が減少していくので、迅速な行動を心がけよう。

58-惨劇の生存者08

ターゲットは睡眠ガスグレネードとステルス迷彩を使用してくる。対岸にターゲットがいるのに近寄れないというときは北東に少し移動して橋を渡ろう。

60-惨劇の生存者10

ターゲットの周囲は遮蔽物が少なく、発見されずに近づくのは難しい。麻酔弾を撃てるスナイパーライフルを使うか、ダンボール箱をかぶって近づこう。

59-惨劇の生存者09

ターゲットは発見状態になるとスタングレネードとステルス迷彩を同時に使用する。ターゲットがいる高台の上に登る際は南東から上っていくといい。

107-伝説のガンスミス回収

ターゲットはほかの敵兵と3〜4人組で村を巡回している。スモークグレネードやスタングレネードなどを使って一網打尽にしてしまうのが手っ取り早い。

動物回収系SIDE OPS

対応するSIDE OPS No.47〜60

アフガニスタン：カブール北方やアンゴラ・ザイール国境地帯に生息する動物を捕獲するSIDE OPS。捕獲した動物を無事に保護することが目的なので、殺害すると失敗となってしまう点に留意しておきたい。これらのSIDE OPSに挑む際は、無力化を目的とした非殺傷武器の携行を忘れないこと。

保護対象はヒツジ、ヒグマ、トキ、ジャッカルの4種。このうちヒツジとトキは襲われる心配は皆無だが、肉食獣であるヒグマとジャッカルはこちらを発見すると襲ってくるため注意が必要。肉食獣を相手にするときは、麻酔弾を撃てるスナイパーライフルのような長射程の武器があると安心だ。

◀ヒツジやトキは逃げられるとやっかい。気づかれる前に攻撃しよう

◀肉食獣は近づかれないことが大事。離れた距離から攻撃すること

地雷撤去系SIDE OPS

地雷を撤去するSIDE OPS。SIDE OPSの開始地点のどこかに地雷が仕掛けられているので、それをすべて撤去すると達成となる。撤去の方法は回収や銃器による破壊はもちろん、プレイヤーや敵兵が踏んで起爆した地雷も撤去したものとカウントされる。

仕掛けられている地雷は弾体前方にうっすらと赤い光を放っている。そこに物体が進入すると起爆するので、回収する際は光とは反対側から近づくといいだろう。なお、夜間なら光を判別しやすくなり、発見が容易になる。また、D-Dogは地雷を探知してマーキングする能力があるため、地雷原を見つけるのに最適だ。

▲地雷は麻酔銃やゴム弾といった非殺傷武器で撃っても爆破できる。また、ミサイルの爆風などでまとめて撤去することも可能だ。

地雷撤去系SIDE OPS個別攻略

83-地雷撤去PKO 01

砂地に地雷が敷設されており、地雷の発見は容易な部類といえる。地雷原には北か南のどちらかから接近すると比較的安全に撤去に取り掛かれる。

85-地雷撤去PKO 03

北のほうから順に地雷を撤去していくといい。遮蔽物の影に隠れるように敷設された地雷が多い。回収しにくい場所の地雷は銃撃で破壊しよう。

84-地雷撤去PKO 02

草や岩陰に隠すように敷設された地雷を見逃しがち。もし地雷を起爆させてしまったらダメージを回復させてからつぎの地雷を撤去したほうがいい。

86-地雷撤去PKO 04

地雷原の北西に監視所があり、敵兵に発見されてしまう恐れがある。敵兵士の数は少ないので、地雷の撤去をする前に監視所を制圧してもいい。

87-地雷撤去PKO 05

地雷を爆発させると音を聞きつけた敵兵がやってくることがある。撤去する際は爆発させないよう細心の注意を払って回収すること。

88-地雷撤去PKO 06

狭い範囲に密集して地雷が敷設されており、さらに地雷原のすぐ傍に22の監視所があるのがやっかい。音で敵兵に察知されないよう、慎重に地雷を回収していこう。

89-地雷撤去PKO 07

地雷原のあたりは草が茂っており、地雷の視認が困難だ。D-Dogを連れていき、マップに表示された地雷の位置にマーカーをつけておこう。

90-地雷撤去PKO 08

東の地雷から撤去していくのが望ましい。拠点に近い西側の地雷は密集して敷設されているうえ、爆発する赤いドラム缶が傍にあるので爆発させないように注意。

91-地雷撤去PKO 09

地雷の大半は南西方向を向いているので、北東から地雷を撤去していくと安全だ。付近にヒグマが闊歩しているので先に排除しておこう。

92-地雷撤去PKO 10

敵兵に発見されないよう、すべての地雷を撤去するのは困難。テント付近にいる4人の敵兵士を排除してから地雷の撤去に取り掛かろう。

敵兵排除系SIDE OPS

対応するSIDE OPS No.66~81、83~105、114~~142

指定されたターゲットを、すべて排除することが目的のSIDE OPS。排除の方法は問われないため殺害しても、フルトン回収しても構わないのだが、ターゲットにはライオットアーマーを着込んだ装甲兵や戦車といった手強い敵を相手にすることになる。また、SIDE OPSによっては敵の数も多いため、真っ向勝負を挑むのはあまりにも無謀だ。見つからないことを第一に行動し、敵のスキを突いて戦力を削っていくように戦うのが基本と覚えておこう。なお、どのSIDE OPSの場合もスモークグレネードやミサイルといった威力が高い武器が役立つので、グレードが高いものを開発しておくといい。

▲「彷徨える傀儡」シリーズでは、スカルズとともに出現するゾンビのような傀儡兵と戦うというSIDE OPSも存在する。

敵兵排除系SIDE OPS個別攻略

66-強靱なる兵士を討て01

装甲兵を排除するSIDE OPS。装甲兵は大抵の銃弾を弾き返してしまうので、CQCやホールドアップによる無力化が効果的。D-Dogによる攻撃も有効だ。

68-強靱なる兵士を討て03

排除すべき装甲兵は3人。孤立したところを見計らってひとりずつ排除していこう。なお、ハンドグレネードで装甲兵を攻撃するとヘルメットをふき飛ばせる。

67-強靱なる兵士を討て02

ターゲットは08の監視所の北にある高台をふたり組で巡回している。ミサイルによる攻撃なら装甲兵の防御力を物ともせず一撃でふたりまとめて排除できる。

69-強靱なる兵士を討て04

監視所のはずれに3人の装甲兵がいる。騒ぎを聞きつけると監視所にいる敵兵が増援に駆けつけるので注意。南東側からミサイルなどで遠くから素早く片づけよう。

70-強靭なる兵士を討て05

装甲兵は監視所の北と南にふたりずつ配備されている。見張り台の上にいる装甲兵ははしごを上りながらCQCを仕掛けると、地面へ落として気絶させられる。

73-強靭なる兵士を討て08

ターゲットは5人で、監視所全体に散らばるように配備されている。ひとりずつおびき寄せて排除すること。監視所北側の高台からミサイルで攻撃するのも効果的。

71-強靭なる兵士を討て06

巡回している装甲兵の視界に入らないように監視所の両端にいる装甲兵を排除していき、そのあと巡回しているふたり組の装甲兵の排除にとりかかろう。

74-強靭なる兵士を討て09

3組のツーマンセル、計6人の装甲兵がターゲット。どの組に対してもスモークグレネードを投擲し、煙で動けなくなったところをCQCで無力化しよう。

72-強靭なる兵士を討て07

まずは高台にいるふたり組のターゲットに背後から忍び寄り、連続CQCで無力化するといい。そのあとはもう片方のふたり組も同様に連続CQCで無力化しよう。

75-強靭なる兵士を討て10

見通しのいいところに6人もの装甲兵が配備されている。最初に東側の高台にいる装甲兵をCQCで排除し、残る5人をミサイルで攻撃して排除しよう。

76-強靱なる兵士を討て11

ターゲットのうち4人が隊列を組んで巡回している。まずは巡回していないふたりを無力化し、それから巡回している4人をミサイルでまとめて排除しよう。

77-強靱なる兵士を討て12

監視所の北西にいるふたり組の敵兵士をスモークグレネードを使いつつCQCで無力化。そのあとはミサイルで残りのターゲットを排除していこう。

78-強靱なる兵士を討て13

ほかの装甲兵と離れている北と北西にいるターゲットをCQCで無力化し、見つからないようフルトン回収。そのあとはひとりずつおびき寄せて各個撃破しよう。

79-強靱なる兵士を討て14

監視所に8人もの装甲兵が配備されており、この装甲兵をすべて排除しなければならない。監視所の北にある高台から、ミサイルで攻撃していこう。

80-強靱なる兵士を討て15

監視所にはターゲットの装甲兵が8人、それに加えてターゲット以外の敵兵士が4人いる。ミサイルを携行して、遠距離からの攻撃で排除していくといい。

81-強靱なる兵士を討て16

監視所にはターゲットの装甲兵が8人、さらにそれ以外の敵兵も多くいる。遠距離からミサイルで攻撃するか、鹵獲した戦車を使って排除するといいだろう。

93-装甲車部隊を叩け01

まず最初に巡回するふたり組の敵兵を、ほかの敵兵や装甲車に気づかれないよう無力化し、つぎに装甲車とその付近にいる兵士の無力化へと取り掛かろう。装甲車を撃破するにはミサイルやC-4などの爆発系の装備が必要となるので、それらの武器を必ず携行してこよう。なお、+CARGO2のフルトンを開発済みなら、装甲車をフルトン回収することで排除してもいい。

ターゲットの数

» 装甲車(ZHUK BR-3)
» 兵士×4

94-装甲車部隊を叩け02

装甲車の南にふたりの敵兵が立っており、周囲を4人の敵兵士が隊列を組んで巡回している。まずは南側の敵兵を排除し、それから巡回している4人の敵兵を排除しよう。4人の敵兵はグレネードランチャーやハンドグレネードなど爆発物でまとめて攻撃すると一気に排除できる。残る装甲車は高台からミサイルやグレネードランチャーなどで攻撃すれば容易に破壊可能だ。

ターゲットの数

» 装甲車(ZHUK RS-ZO)
» 兵士×6

95-装甲車部隊を叩け03

装甲車2輛と敵兵6人がターゲット。スナイパーがふたりいるので優先的に排除し、それから装甲車やほかの敵兵の排除へと移行すること。スナイパーの傍には迫撃砲が設置されており、これを使えば装甲車や巡回する敵兵を容易に排除できる。ただし、固定兵器を使うときは身動きが取れなくなってしまう。迫撃砲での攻撃に固執しすぎて装甲車などからの集中砲火を浴びないように注意。

ターゲットの数

» 装甲車×2(ZHUK BR-3、ZHUK RS-ZO)
» 兵士×6

96-装甲車部隊を叩け04

敵兵7人と装甲車1輛がターゲット。敵兵のうちひとりはスナイパーで、残る敵兵は4人組とふたり組に分かれて巡回している。まずはふたり組の敵兵と、その近くにいるスナイパーを排除して、スナイパーのそばに設置してある迫撃砲を使って4人組の敵兵士と装甲車を攻撃しよう。攻撃する際は巡回しているふたつのグループの動きを把握し、見つからないように行動すること。

ターゲットの数

» 装甲車(STOUT IFV-SC)
» 兵士×7

97-装甲車部隊を叩け05

装甲車が2輌と敵兵が6人、計8のターゲットを排除するSIDE OPS。それぞれの装甲車の周囲を警戒するようにスナイパーがふたり配備されているので、まずはこのスナイパーを排除しよう。そのあとは残った敵兵と装甲車を排除していくのだが、攻撃を仕掛けて戦闘態勢になる前に少なくとも1輌の装甲車を排除しておくと、戦闘態勢になったときのリスクを軽減できる。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-SC、STOUT IFV-FS）
- 兵士×6

99-装甲車部隊を叩け07

最寄りのランディングゾーンを指定すると戦闘ヘリや装甲車から集中攻撃を受けやすく危険。離れたところに降り立ってからSIDE OPSの開始地点に移動してこよう。到着したら北と南で監視の目を光らせている3人のスナイパーを排除し、つぎに巡回している敵兵士に注意しつつ2輌の装甲車にC-4を設置。北のスナイパーがいたところにある迫撃砲で巡回する兵士を攻撃したらC-4を起爆しよう。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-FS×2）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

98-装甲車部隊を叩け06

まずは装甲車部隊に近づく前に戦闘ヘリをミサイルで排除しよう。敵に見つかってしまうが、出撃時に最寄りのランディングゾーンを指定して支援ヘリのガトリング砲で撃破してもいい。つぎにふたりいるスナイパーを優先的に倒していき排除したら、巡回している4人組の敵兵士が遠ざかっているうちに装甲車にC-4を設置して排除する。あとは残っている4人の敵兵を排除しよう。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-SC、STOUT IFV-FS）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

100-装甲車部隊を叩け08

装甲車1輌と敵兵7人がターゲット。道路の東側にスナイパーが3人配備されているので真っ先に排除したい。見つからないよう東の崖沿いを匍匐で進み、スナイパーを南→北→中央の順にCQCを使い無力化していこう。すべてのスナイパーを排除したら匍匐で移動してして装甲車から離れ、安全な距離まで離れたらミサイルで残った4人の敵兵と装甲車を排除していく。

ターゲットの数

- 装甲車（ZHUK RS-ZO）
- 兵士×7

101-装甲車部隊を叩け09

北には装甲車1輛とスナイパーがひとり、南には装甲車1輛とスナイパーがふたり配備されており、その間を往復するように敵兵が巡回している。北側にいるスナイパーを排除して近くの装甲車をフルトン回収するか、C-4を設置。それから南側に移動して同じようにスナイパーの排除し、装甲車をフルトン回収するかC-4設置をしよう。C-4の起爆は2輛の装甲車に設置してから行うこと。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-SC、STOUT IFV-FS）
- 兵士×6

102-装甲車部隊を叩け10

ノヴァ・ブラガ空港跡に踏み込むまえに、戦闘ヘリを撃墜しておこう。戦闘ヘリを排除して拠点に潜入したらスナイパーが陣取る建物の上に行き、そこにいる敵兵を全員排除。そのつぎに装甲車の周囲を巡回している敵兵を排除していこう。最後に残った装甲車を攻撃する際は、ミサイルやグレネードを使用し、建物や飛行機といった遮蔽物を盾にしながら攻撃するといいだろう。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-FS×2）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

103-装甲車部隊を叩け11

遺跡の南にあるランディングゾーンに着地してから開始点に向かおう。途中にある05の監視所を突破する必要があるが、ここの敵を事前に排除しておくと安心だ。遺跡に着いたらまず入口付近から戦闘ヘリを撃墜すること。スナイパーに発見されてしまったら身を隠しやすい低地へと移動するか、いったん後退しよう。狙撃で敵兵を排除する場合はスナイパーライフルの装備を要請するといい。

ターゲットの数

- 装甲車×2（ZHUK BR-3、ZHUK RS-ZO）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

104-装甲車部隊を叩け12

まず最初に戦闘ヘリをミサイルで撃墜し、上空の脅威を取り除こう。つぎに戦闘ヘリとの交戦を察知して寄ってきた敵兵を、スナイパーの射線に入らないような位置から排除していく。敵兵との戦いで劣勢になるようであれば、敵との距離を大きく取り、敵の警戒態勢や戦闘態勢が解かれるのを待とう。スナイパーを排除する際は、大きく迂回してスナイパーの背後に回ってから排除するといい。

ターゲットの数

- 装甲車×2（STOUT IFV-SC、STOUT IFV-FS）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

105-装甲車部隊を叩け13

ターゲットの排除にあたって真っ先に戦闘ヘリを排除したいところだが、発見されたときのリスクが非常に大きい。戦闘ヘリを撃墜するまえにサプレッサー付きスナイパーライフルで拠点にいる敵兵を狙撃したり、コストはかかってしまうが支援班に砲撃を要請してとにかく敵兵の数を減らすこと。敵の戦力が大きいため、時間はかかるが発見されないことを第一に行動することが大切だ。

ターゲットの数

- 装甲車×2(STOUT IFV-FS×2)
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

114-戦車部隊を蹴散らせ01

ターゲットは2ヵ所に分散するように配備されており、南西にはスナイパーが含まれている。戦闘態勢になる前に南西側にいる敵兵から排除しよう。スナイパーの傍らには迫撃砲が設置されており、この迫撃砲を使うことで戦車とその周辺の敵兵を排除しやすくなる。なお、出撃時にSIDE OPS開始地点近くのランディングゾーンを指定すれば支援ヘリのガトリング砲で戦車を排除可能だ。

ターゲットの数

- 戦車(TT77 NOSOROG)
- 兵士×5

106-装甲車部隊を叩け14

まずは北西にある岩山のあたりに戦闘ヘリを引き寄せつつ交戦し、ミサイルなどで撃墜する。撃墜に成功したら身を潜めて敵兵の警備態勢が通常状態に移行するのを待とう。付近に多数の敵兵が配備された拠点があるので無理は禁物だ。つぎに北東の装甲車とスナイパー、南西の装甲車とスナイパーふたりの順に排除していき、最後に巡回している敵兵の排除に取り掛かろう。

ターゲットの数

- 装甲車×2(ZHUK RS-ZO×2)
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

115-戦車部隊を蹴散らせ02

戦車と敵兵が南北に分かれて配備されており、その間をふたり組の敵兵が往復するように巡回している。どちらか片方の戦車の近くにいる敵兵を排除したら戦車に気づかれないよう接近し、背面にC-4を3、4個仕掛ける。仕掛けたC-4はすぐに起爆させず、先に巡回するふたり組ともう片方にいる敵兵を排除すること。残る戦車にC-4を仕掛けたら、連続で起爆して戦車をまとめて破壊しよう。

ターゲットの数

- 戦車×2(TT77 NOSOROG×2)
- 兵士×6

116-戦車部隊を蹴散らせ03

ターゲットに戦闘ヘリが含まれている。戦闘ヘリをミサイルで攻撃するときは、機銃の掃射を受けないように正面以外から攻撃すること。最寄りのランディングゾーンを指定すれば、支援ヘリのガトリング砲で戦闘ヘリを撃墜することも可能だ。支援ヘリが撃墜されてしまう危険性もあるので、ガトリング砲で攻撃するときはスピードが重要。戦闘ヘリを排除したら残る戦車と敵兵を排除しよう。

ターゲットの数

- 戦車(TT77 NOSOROG)
- 兵士×4
- 戦闘ヘリ

117-戦車部隊を蹴散らせ04

戦闘ヘリを相手にする際は、キラービーなど追尾性能があるミサイルがあると便利だが、出撃時に最寄りのランディングゾーンを指定すれば支援ヘリのガトリング砲で戦闘ヘリを排除することも可能。戦闘ヘリを排除したらスナイパーを排除し、つぎに残る敵兵のうち孤立している者から順に排除していこう。すべての敵兵を排除し終えたら気づかれないよう戦車に近づいてC-4を設置し、爆破するといい。

ターゲットの数

- 戦車(M84A MAGLOADER)
- 兵士×7
- 戦闘ヘリ

118-戦車部隊を蹴散らせ05

出撃時のランディングゾーンは、ノヴァ・ブラガ空港跡の南西にある地点を指定。到達したらヘリから降りずに敵の戦闘ヘリが近づいてくるのを待ち、ガトリング砲で戦闘ヘリ撃墜しよう。戦闘ヘリを排除したら拠点に潜入し、戦車の背後にある建物の屋根の上にいるスナイパーふたりを真っ先に排除すること。スナイパーを排除して背後の安全を確保したら戦車にC-4を設置すれば完了だ。

ターゲットの数

- 戦車(M84A MAGLOADER)
- 兵士×7
- 戦闘ヘリ

119-戦車部隊を蹴散らせ06

戦車の砲撃で支援ヘリが撃墜される可能性が極めて高い。最寄りのランディングゾーンは使用せず、少し離れたところに降下し、SIDE OPSの開始地点に向かおう。戦車部隊に近づいたらまずは北東のあたりにいる4人の敵兵を排除し、つぎに2輌の戦車にC-4を設置する。C-4を設置しにいくときは巡回している敵兵に注意すること。起爆して戦車を排除したら残りの敵兵を排除しよう。

ターゲットの数

- 戦車×2(M84A MAGLOADER×2)
- 兵士×6

120-戦車部隊を蹴散らせ07

戦車部隊がいる場所の北と南に監視所があり、戦闘態勢になると各監視所から増援が駆けつけてきてしまう。そうならないためにも極力発見されないよう細心の注意を払って動くこと。スナイパーを最優先で排除してから戦車に気づかれないようC-4を設置するか、周囲に見つからないようフルトン回収するといい。もし戦闘態勢になってしまったらいったん逃げて仕切り直しするのも手だ。

ターゲットの数

- 戦車×2（M84A MAGLOADER×2）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

121-戦車部隊を蹴散らせ08

まず最初に戦闘ヘリをミサイルか支援ヘリのガトリング砲で撃墜しておこう。戦闘ヘリを撃墜したあとは、敵の警戒態勢が解かれるのを待ち、もっとも南側にいるスナイパー→その少し北側にいるスナイパーと傍らの敵兵→そのさらに北東にいるスナイパーと傍らの敵兵の順に排除していく。すべてのスナイパーを排除したら、残るふたりの敵兵と戦車を排除すればSIDE OPS達成だ。

ターゲットの数

- 戦車（M84A MAGLOADER）
- 兵士×7
- 戦闘ヘリ

122-戦車部隊を蹴散らせ09

ヤーオ・ウブ補給基地の北側にあるランディングゾーンを指定して、着陸時に戦闘ヘリを撃破してしまうといい。そのあとは戦車よりも敵兵の排除を優先し、ターゲットの総数を減らしていこう。敵兵を排除する際、道路の西側にある高台の上にいる4人のスナイパーから排除すると安心だ。敵兵をすべて排除したあとは、戦車に見つからないように接近し、フルトン回収するかC-4を設置すること。

ターゲットの数

- 戦車（TT77 NOSOROG）
- 兵士×7
- 戦闘ヘリ

123-戦車部隊を蹴散らせ10

最初に排除すべきは上空の戦闘ヘリ。ミサイルか支援ヘリのガトリング砲で撃墜し、残る戦車部隊の排除へと移ろう。道路を挟んだ東西にそれぞれ戦車とスナイパーが配備されているので、スナイパー→戦車の順番で排除していくのがオススメだ。巡回している4人の敵兵は迫撃砲やミサイルで一網打尽にするか、スモークグレネードの煙幕で視界を奪っているあいだに近づいて無力化しよう。

ターゲットの数

- 戦車（M84A MAGLOADER×2）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

124-戦車部隊を蹴散らせ11

最寄りのランディングゾーンを指定しても、支援ヘリに乗っている最中にこちらから攻撃を仕掛けなければ敵に見つからずに着陸できる。戦闘ヘリをガトリング砲で撃墜した場合は着地直後から敵スナイパーに狙撃される可能性があるので、いったん逃げて敵の目をくらまそう。そのあとは高所にいるスナイパーから優先して排除していき、発見されてしまったら無理せず仕切り直すといい。

ターゲットの数

- 戦車×2（M84A MAGLOADER×2）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

125-戦車部隊を蹴散らせ12

もっとも近いランディングゾーンを指定して、支援ヘリからすぐ降りずにガトリング砲で敵の戦闘ヘリを撃墜しよう。戦車や敵兵を排除する際、周囲に監視所が多いので留意すること。監視所にいる敵兵に攻撃を察知されると、増援がやってくる可能性があるので、戦車に対してはフルトン回収、敵兵もCQCやサプレッサー付きの銃器で攻撃するなど静音性の高い攻撃を主体に戦おう。

ターゲットの数

- 戦車（M84A MAGLOADER）
- 兵士×7
- 戦闘ヘリ

126-戦車部隊を蹴散らせ13

見通しがいい開けた場所に部隊が展開しているので、夜間に挑むこと。最寄りのランディングゾーンを指定した場合は、ガトリング砲で攻撃すると反撃を受けて支援ヘリが撃墜されてしまう可能性が高い。攻撃せずに降下し、降下後はすぐにその場から移動しよう。南西にいる戦車は比較的監視が甘く、フルトン回収をしても気づかれないことが多い。戦車を回収したら戦闘ヘリの排除へと移ろう。

ターゲットの数

- 戦車×2（M84A MAGLOADER）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

127-戦車部隊を蹴散らせ14

少し離れた南西のランディングゾーンに着陸してからSIDE OPSの開始地点に移動しよう。戦闘ヘリを攻撃するときは、できるだけ戦車部隊と離れたところから攻撃すること。戦闘ヘリを撃墜したら西の崖沿いを敵に見つからないように進み、西→北→南の順番にスナイパーを排除する。すべてのスナイパーを排除し終えたら2輛の戦車を敵兵に気づかれないようフルトン回収するといい。

ターゲットの数

- 戦車×2（TT77 NOSOROG）
- 兵士×6
- 戦闘ヘリ

128-彷徨える傀儡01

寄生虫に侵されゾンビのようになってしまった傀儡兵を排除するSIDE OPS。傀儡兵は動きが鈍く銃器を使ってこないため、排除すること自体は比較的容易といえる。ただし、組み付かれた状態で一定時間経過すると即死させられてしまう点が脅威。組み付かれたらR2ボタンを連打すると振りほどけるので覚えておこう。なお、傀儡兵は通常の敵兵よりもダメージを受けにくい特徴があり、頭以外に麻酔弾を撃ち込んだり、CQCで投げ飛ばしたりしても、すぐに無力化することができない。近づくと組み付かれる可能性も高くなってしまうため、武器は威力が高いうえに傀儡兵を吹き飛ばすことができるショットガンを携行し、吹き飛ばしながら戦っていくといいだろう。

▲傀儡兵がいる拠点は支援ヘリが迎撃されない。危険度は高くても攻撃を受ける心配はないので、安心してスタート地点に選ぼう。

129-彷徨える傀儡02

建物の中に傀儡兵が8人いる。2階の南側の室内には狭い空間に4人もの傀儡兵がひしめいているので、室内にハンドグレネードを投げ込んでやろう。

130-彷徨える傀儡03

もっとも大きな建物の中庭、1階、2階に傀儡兵が8人いる。中庭、1階、2階の順に各個撃破していこう。1階の室内に入ったときに不意打ちを受けやすいので注意。

131-彷徨える傀儡04

拠点から山の上にかけて傀儡兵が広く点在しているので、拠点から上へと進みながらひとりずつ排除していこう。テントの中に傀儡兵がいることがあるので気をつけること。

132-彷徨える傀儡05

宮殿の遺跡内の2階に6人、3階にふたりの傀儡兵が徘徊している。建物に潜入する前に窓から見える傀儡兵を何人か排除してから建物の中に入ろう。

133-彷徨える傀儡06

銃器で倒すこともできるが、敵が居眠りするカセットテープ(→P12)を持っているなら、それを使うのも有効。とくにここでは傀儡兵が密集しているので一度に眠らせやすい。

134-彷徨える傀儡07

傀儡兵が潜んでいる狭い建物の中に入るのは危険なので、壁が崩れたところや扉、窓などから攻撃しよう。外から攻撃すればほぼすべての傀儡兵を安全に排除できる。

135-彷徨える傀儡08

傀儡兵はルフワ渓谷にある館の中にいる。館の内部は複雑に入り組んでいるため、曲がり角を曲がるときや室内に入るときは不意打ちを受けないよう注意。

136-彷徨える傀儡09

装甲兵の傀儡兵はショットガンでダウンさせて、起き上がるところにCQCを仕掛けると安全に排除できる。ミサイルで装甲もろとも吹き飛ばしてもいい。

137-彷徨える傀儡10

ターゲットの傀儡兵がいるのは04の監視所の北にある集落跡。ここでも装甲を身につけた傀儡兵が出現するが、ミサイルを携行してくると容易に排除できる。

138-彷徨える傀儡11

傀儡兵は洞窟の奥、メインミッション「6-蜜蜂はどこで眠る」でハニービーが隠されていたあたりに潜んでいる。道のりは遠いが敵兵はいないので道中は安全だ。

139-彷徨える傀儡12

拠点の東と西に4人ずつ、計8人の傀儡兵が徘徊している。ほかの敵兵がいないとはいえ死角が多いので、物音に注意して傀儡兵のうめき声が聞こえたら警戒しよう。

141-彷徨える傀儡14

大半の傀儡兵は家屋の中に潜んでいる。傀儡兵を外におびき寄せてから、拠点に置いてある四輪駆動車に乗って体当たりをすると安全に排除できる。

140-彷徨える傀儡13

傀儡兵に近寄らず、離れたところから排除しよう。ミサイルやグレネードランチャー、ハンドグレネードなどを携行していくと複数の傀儡兵を一気に排除できる。

142-彷徨える傀儡15

出現する傀儡兵は、全員装甲を身につけている。ショットガンでダウンさせて起き上がるところにCQCで拘束して、絞め落とすか首を切って排除しよう。

射撃訓練系SIDE OPS

対応する SIDE OPS No.151～157

射撃訓練はマザーベースで発生するSIDE OPSで、司令部（甲板が4つ完成後）、研究開発、拠点開発、支援班、諜報班、医療、戦闘班の7つのプラットフォームで発生する。プラットフォーム内の特定の位置に出現する35のターゲットをすべて破壊すると達成だ。マザーベース上では非殺傷系武器しか使えないので、射撃訓練に挑むときは非殺傷武器を携行しておくこと。また、射撃訓練中は、携行している武器の残弾数が無限になるので弾切れの心配はない。もっとも使いやすい武器を装備して挑もう。なお、研究開発プラットフォームの射撃訓練は、ほかの射撃訓練を達成して実力を磨いたあとにプレイするのがオススメだ。

◀失敗すると残ったターゲットが半透明で表示される。位置を確認しよう。

◀リロードの時間が惜しいので、装弾数の多い武器が有利だ。

151-射撃訓練(司令部プラットフォーム)

手順1

手順2

手順3

手順4

手順5

手順6

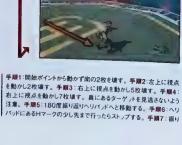
手順7

手順8

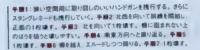
手順9

手順10

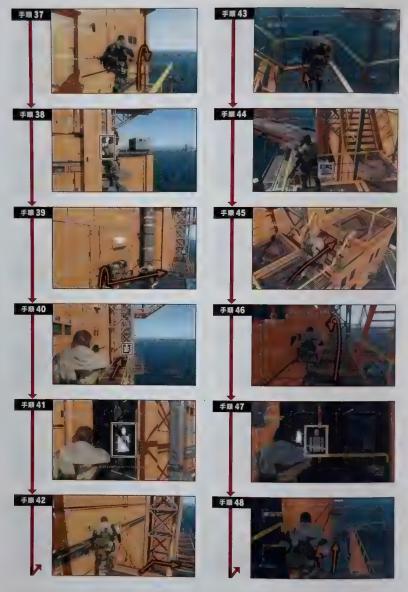
手順11

手順12

手順1:開始ポイントから動かず南の2枚を壊す。手順2:左上に視点を動かし2枚壊す。手順3:右上に視点を動かし5枚壊す。手順4:右上に視点を動かし7枚壊す。奥にあるターゲットを見逃さないよう注意。手順5:180度振り返りヘリパッドへと移動する。手順6:ヘリパッドにあるHマークの少し先まで行ったらストップする。手順7:振り返って建造物右手のほうにある6枚壊す。手順8:円筒状になっている部分の上のほうを見上げて7枚壊す。上部にある3枚が壊しにくい場合は数歩後退するといい。手順9:左前方に移動する。手順10:視線を下ろして2枚壊す。手順11:180度振り返って移動する。手順12:視線を下げて2枚壊す。

152-射撃訓練（研究開発プラットフォーム）

手順1：狭い空間用に取り回しのいいハンドガンを携行する。さらにスタングレネードも携行していく。手順2 北西を向いて訓練を開始し、正面の1枚壊す。手順3 北を向いて1枚壊す。柵に囲まれない上のほうを狙うと壊しやすい。手順4 南東方向へと振り返る。手順5 1枚壊す。手順6 柵を越え、エルードしつつ降りる。手順7 1枚壊す。

手順8 約180度振り返る。手順9 振り返る途中にある1枚を壊す。手順10 左を向き1枚壊す。手順11 振り返って壁のほうへと移動する。手順12 この柵を越えてエルードしつつ降りる。

手順13:エアダクトの上を移動しつつ2枚壊す。**手順14**:柵を乗り越える。**手順15**:目の前の1枚を壊す。**手順16**:階段の隙間から奥にある2枚を壊す。壊しにくい場合は左右に平行移動して位置調節するといい。**手順17**:階段を上る。**手順18**:階段を上ったらそのまま奥に向かって手すり柵を飛び越える。**手順19**:飛び降りたところにある階段へと向かう。**手順20**:階段を下りる前に、柵の向こうに見える1枚を壊す。**手順21**:ターゲットを壊したら階段を下りる。**手順22**:階段を下りたら右手の壁に正面からぶつかるようにして立ち止まる。**手順23**:右に平行移動する。**手順24**:目の前の1枚を壊す。

手順25：右を向き直進する。手順26：突き出りの柵を飛び越える。その際、必ず左手の壁に近づいた状態で飛び越えること。手順27：エアダクトの上を前進しつつ1枚壊す。手順28：曲がり角の1枚を壊す。手順29：パイプの上の1枚を壊してからパイプの上を通って直進する。手順30：直進してパイプを飛び降りて1枚壊す。手順31：右手の階段はスルーし直進する。手順32：曲がり角に見える1枚を壊す。手順33：曲がり角を越えると見える1枚を壊す。手順34：直進しつつ2枚壊す。手順35：手順34で壊したターゲットの位置で立ち止まる。手順36：左を向き2枚壊す。

手順37：右を向き、左手の壁に近づいた状態で柵を飛び越える。手順38：エアダクトの上を進み、曲がった目の前にある1枚を壊す。手順39：柵を乗り越えて直進。手順40：進路に見える1枚を壊し、壊したターゲットの手前で立ち止まる。手順41：左を向き1枚壊す。手順42：右を向き直進し、階段を下りる。手順43：階段を下り、右に曲がったところで立ち止まる。手順44：右を向き、写真の位置にスタングレネードを投擲して2枚壊す。手順45：180度振り返り、短い階段を上り道なりに進む。手順46：正面に見える柵を乗り越える。手順47：左を向いて1枚壊す。手順48：右を向き、パイプの上を進む。

手順49

手順50

手順51

手順52

手順53

手順54

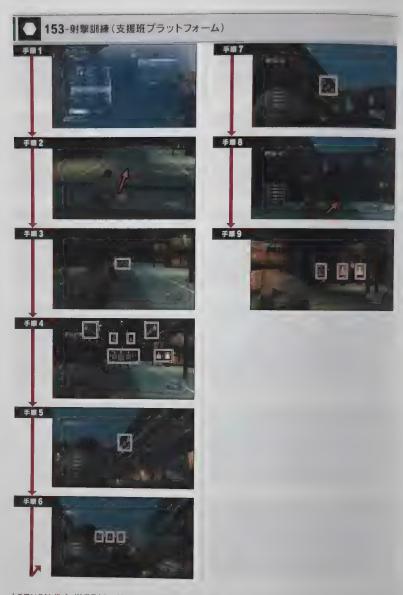
手順55

手順56

手順57

手順58

手順49：写真に位置にスタングレネードを投擲し、1枚壊す。手順50 パイプをよじ上り、奥のエアダクトへと乗り移る。手順51 エアダクトの上を前進して突き当りの柵を乗り越える。手順52：目の前の2枚を壊す。手順53：少し進むと曲がり角があるので左折する。手順54：上りと下りの階段に分かれているところで下り階段のほうへと進む。手順55：階段を下りる途中で正面の2枚を壊す。手順56 直進してそのまま飛び降りる。手順57 右に向かって進む。手順58 1枚壊す。

153-射撃訓練（支援班プラットフォーム）

手順1：スタングレネードを携行する。手順2：南向きで開始し、前方の四角い白線の中へと移動する。手順3：ターゲットが出現する若干前に写真の位置にスタングレネードを投擲する。手順4：大半のターゲットがスタングレネードで破壊されるので、残ったものを壊す。手順5：右上に視点を移動し3枚壊す。さらに視界内にスタングレネードで破壊しきれなかったターゲットがあればそれも壊す。手順6：左に視点を移動し4枚壊す。中央の3枚の奥にもう1枚あるので見逃さないように。手順7：左に視点を移動し3枚壊す。さらに視界内にスタングレネードで破壊しきれなかったターゲットがあればそれも壊す。手順8：奥へと移動する。手順9：突き当たったら右を向いて3枚壊す。

154-射撃訓練(拠点開発プラットフォーム)

手順1

手順2

手順3

手順4

手順5

手順6

手順7

手順8

手順9

手順10

手順11

手順12

手順1:スタングレネードを携行する。また、手順4〜手順8で邪魔になりそうなコンテナがあればフルトン回収しておく。手順2:開始したら北東のはしごの付近へと移動する。手順3:写真の位置にスタングレネードを投擲して5枚壊す。手順4:視点を左に移動し4枚壊す。手順5:視点を左に移動し4枚壊す。手順6:視点を左下に移動し2枚壊す。手順7:視点を左に移動し2枚壊す。手順8:視点を左に移動し2枚壊す。手順9:180度振り返り1枚壊し、壊したターゲットの位置へと移動する。手順10:西を向き5枚壊す。奥のターゲットを見逃さないこと。手順11:右下に視点を移動し3枚壊す。手順12:柵を乗り越えて下に下りる。

手順13 坂道へ向かって前進しながら銃を撃ち、正面にあるターゲットを4枚壊す。**手順14**：左手の柵の切れ目から下に視点を移動し、端に見える2枚のターゲットを壊す。**手順**15：坂を下りてそのまま道なりに進む。**手順**16：曲がり角を曲がった先に見えるターゲットを1枚を壊す。

155-射撃訓練（諜報班プラットフォーム）

手順 1

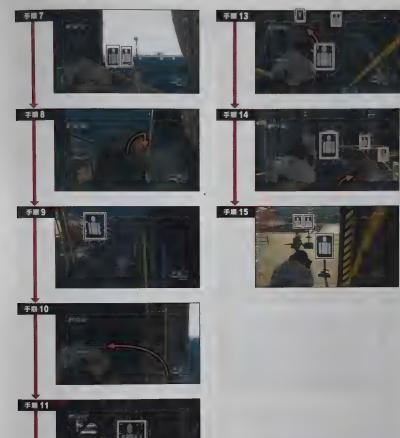
手順 2

手順 3

手順 4

手順 5

手順 6

手順1 開始ポイントから一歩も動かず、時計回りに視点を水平に移動させながらこの階層に存在する13枚のターゲットを壊す。**手順2**：射撃訓練を開始したポイントの背後にある階段を下りる。**手順3**：踊り場にあるターゲットを1枚を壊す。**手順4**：階段を下りきると目の前にターゲットが1枚あるのでそれを壊す。**手順5**：右方向へと道なりに進んでいき、正面に見えるターゲットがあるほうへと進みながら6枚壊す。**手順6**：下りのはしごがあるところを写真で示した矢印の方向へ飛び降りる。

手順7：飛び降りた目の前にある2枚のターゲットを壊す。手順8：手順7で壊したターゲットがあったほうへと前進し、下りのはしごがあるところを飛び降りる。手順9：着地点付近のターゲットを1枚壊す。手順10：180度振り返る。手順11：目の前にある2枚のターゲットを壊す。手順12：目の前の階段を下りる。手順13：階段を下りたら前進しながらターゲットを3枚壊す。手順14：左に曲がってターゲットを3枚壊し、階段を下りる。手順15：目の前のターゲットを3枚を壊す。

156-射撃訓練（医療プラットフォーム）

手順1

手順2

手順3

手順4

手順5

手順6

手順7

手順1：ターゲットがまとまって出現する場所があるので、スタングレネードを携行する。手順2：西を向いて開始する。手順3：ターゲットが出現する直前に写真の位置にスタングレネードを投擲し、ターゲットを22枚壊す。スタングレネードで気絶しないように投げたら少し離れること。手順4：上に視点を移動してターゲットを5枚壊す。右手のターゲットが壊しにくい場合は左に平行移動するといい。また、スタングレネードで壊れなかったターゲットがあればそれも壊す。手順5：右に90度視点を移動する。手順6：目の前のターゲットを3枚を壊す。手順7：右上に視点を移動しターゲットを5枚壊す。

FILE 15

射撃訓練はスタングレネードを携行すると便利

射撃訓練では殺傷系の武器を使用できないが、非殺傷であれば銃ではないスタングレネードなどのサポートウェポンも使用可能だ。スタングレネードは広範囲に効果があるため、ターゲットがまとまって出現する地点に投げ込むと、一度にまとめて破壊できる。うまく使えばクリアタイムの短縮になるので、投げる距離などの感覚をつかんでおこう。

◀使用時はクイックチェンジで素早く切り替えて使おう。

157-射撃訓練(戦闘班プラットフォーム)

手順1

手順2

手順3

手順4

手順5

手順6

手順7

手順8

手順9

手順10

手順11

手順1:南西を向いて開始する。**手順2**:階段の5枚を上りながら壊し、階段を上った目の前にある1枚を壊す。**手順3**:前方の1枚を壊し、道なりに右へと進む。**手順4**:5枚壊し前進する。**手順5**:視界内の5枚を壊す。**手順6**:階段の4枚を壊しながら上っていく。**手順7**:階段を上ったところで視界内にある6枚を壊す。**手順8**:前進しながら1枚壊す。**手順9**:曲がり角を曲がったところで右上の3枚を壊す。**手順10**:視点を左下に移動し2枚壊す。**手順11**:少し前進して1枚壊し、さらに左手奥にあるもう1枚を壊す。

重要なSIDE OPS

対応する SIDE OPS No.82、111、113、143～150

重要なSIDE OPSとは、ミッションやストーリーの進行に深い関わりがあるSIDE OPSのことを指す。どのSIDE OPSも優先度が高く、ミッションが進行して発生条件を満たすと同時に発生するので見逃すことはないはずだ。SIDE OPSの内容は指定されたポイントにおもむく、指定された遺体や重要なアイテムなどを回収する、脱走や失踪をした人物を捜索するものなどさまざまだ。重要なSIDE OPSの中には達成と同時にミッションへと移行するものも存在する。対応するミッションは右を参照してほしい。

重要なSIDE OPSに関する覚え書き

- 一部のメインミッションは重要なSIDE OPSを達成することが発生条件となっている
- SIDE OPS「82-エメリッヒ接触」は達成後、メインミッション「12-裏切りの容疑者」へ移行する
- SIDE OPS「150-クワイエット確保」は達成後、メインミッション「45-静かなる消失」へ移行する
- 重要なSIDE OPSの開始地点は通常のSIDE OPSと違って範囲が黄色く表示される

▲黄色い文字で表示されているのが重要なSIDE OPS。マップ上でも発生エリアが黄色く表示されるようになっている。

▲ストーリー上重要な位置を占めるSIDE OPSは一度しか挑めない。イベントを見逃さないよう刮目しよう。

重要なSIDE OPS個別攻略

82-エメリッヒ接触

ソ連からの亡命を希望するエメリッヒ博士と接触するためにセラク発電所へと向かう。セラク発電所の奥にある赤い扉を開けば達成となる。北もしくは南の崖に沿って進むようにすると見つかりにくい。

◀敵が戦闘態勢のときは、扉を開けられないので注意。

111-クワイエット訪問

マザーベースの医療プラットフォームにあるクワイエットの独房を訪れ、オセロットからクワイエットに関する報告を聞けばSIDE OPS達成となる。なお、オセロットの説明が終わるまでは独房から出られない。

◀ヘリパッドの目の前にある、この階段の下が独房だ。

113-イーライからの挑戦

マザーベースの研究開発プラットフォームでイーライが勝負を仕掛けてくるので、この挑戦を退けなければならない。戦い方はミッション「23-ホワイトマンバ」と同じで、イーライを眠らせるか気絶させると勝利だ。なお、イーライは新たな攻撃手段としてスタングレネードを使ってくる。

◀NVGがあると物陰にいる相手を見つけやすい。

143-疑惑の証拠品

エメリッヒに対する疑念を確たるものにすべく、アフガニスタン中央ベースキャンプにあるAIポッドを回収する。AIポッドが置かれているのは拠点の中央にある巨大なガレージ。AIポッドから見て左前方に置かれているパソコンかAIポッド自体を調べて◎ボタンを押すと達成だ。

◀AIポッドには擦り切れた写真が貼られている。

144-燃え尽きた男

燃える男の遺体はヤーオ・ウブ補給基地中央のヘリポートの近くに横たわっている。なお、戦闘態勢中は遺体を回収できないので、見つからないように行動しよう。

145-脱走少年捜索01

上空を戦闘ヘリが哨戒しているので、見つからないよう注意が必要だ。なお、少年をフルトン回収するには小児用フルトン装置を開発しなければならない。

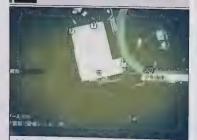
146-脱走少年捜索02

脱走した少年はルフワ渓谷の館で囚われの身となっている。小児用フルトン装置を開発していない場合は四輪駆動車やトラックに乗せて乗り物ごと回収する手もある。

147-脱走少年捜索03

アブ・シャファフ遺跡にある高い石塔の上に降りられなくなった少年がいる。石塔の下にいるヒグマ2頭を排除するため、麻酔弾を撃てるスナイパーライフルを携行しておこう。なお、少年を担いだ状態では石塔から降りられないため、達成するには小児用フルトン装置が必須だ。

◀石塔にはクラックを使って登ることができる。

148-脱走少年捜索04

少年はラマー・ハーテ宮殿にある廃墟の3階南端にいる。廃墟の内部は崩落が激しく、構造が複雑だ。外からの見通しもいいので、拠点内にいる敵兵はあらかじめ排除しておくか別の場所へ誘導しておこう。

◀細い足場から落ちないように、注意して移動しよう。

149-脱走少年捜索05

ターゲットの少年は拠点北東部の崖上にいるが、その周囲には傀儡兵が多数いる。閉所で爆発系の武器を使うのは危険なので、ショットガンを使うといい。

150-クワイエット確保

見張り台にもっとも近い建物の中に、クワイエットの行き先を示すインテリジェンスファイルがある。ただし、建物の周囲を南方向からスナイパーが監視しているため、このスナイパーを真っ先に排除しよう。なお、このSIDE OPSを達成するとその直後にメインミッション「45-静かなる消失」が自動的に開始される。

▲ミッション45では大量の車輛と交戦する。重火器を携行していない場合はいまのうちに装備を要請しておくといい。

4
DATA
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

A 開発系統図 DEVELOPMENT TREE DIAGRAM

スネークが使用する武器や道具は、ほとんどが開発を通じて入手することになる。
開発を行うには、開発資料やキーアイテム、スキルなどが必要になることもあるので、
系統図を確認して、欲しい武装の派生や開発の条件を確認しておこう。

データの見方

❶グレード／名前
開発物のグレードと名前。

❷派生
開発物の派生のつながり。

❸開発の条件
開発を行うための条件。スはスキル、資は開発資料、キはキーアイテムを示す。マザーベースの班レベルや必要なリソースなどは、これらの条件を満たしたあとゲーム中で確認してみよう。なお、ここでは「METAL GEAR SOLID V:GROUND ZEROES」を「GZ」と略して表記している。

セカンダリウェポン
ハンドガン

- 1 WU S.PISTOL → 2 WU S.PISTOL → 3 WU S.PISTOL
  - 4 WU S.PISTOL
    - 5 WU S.PISTOL（ス 減音技術）
    - 5 WU S.PISTOL AP（ス 麻酔技術）
  - 4 WU S.PISTOL 9（ス ガンスミス（ハンドガン））

- 1 AM D114 → 2 AM D114 → 3 AM D114
  - 4 AM D114
    - 6 AM D114 CB
    - 5 AM D114-9（ス ガンスミス（ハンドガン））
  - 4 AM D114LB-45（ス ガンスミス（ハンドガン））
    - 5 AM D114LB-45
    - 5 AM D114LB-9（ス ガンスミス（ハンドガン））

- 1 BURKOV → 2 BURKOV → 3 BURKOV
  - 5 BURKOV（ス 減音技術）
  - 4 BURKOV TB（ス 麻酔技術）

- 2 GEIST P3 → 3 GEIST P3 (［GEIST P3］開発資料) → 4 GEIST P3 → 5 GEIST P3

- 3 WU S333
  - → 4 WU S333 (［WU S333］開発資料) → 5 WU S333
  - → 4 WU S324LB (ガンスミス（ハンドガン） ［WU S333］開発資料) → 5 WU S324LB
  - → 4 WU S362SB (ガンスミス（ハンドガン） ［WU S333］開発資料) → 5 WU S362SB

- 3 URAGAN-5 → 4 URAGAN-5P (［URAGAN-5］開発資料)
  - → 5 URAGAN-5 SLUG (ガンスミス（ハンドガン）)
  - → 6 URAGAN-5 AIR-S (ガンスミス（ハンドガン）)

- 3 ZORN-KP → 4 ZORN-KP (［ZORN-KP］開発資料) → 5 ZORN-KP(SMOKE) (ガンスミス（ハンドガン）) → 6 ZORN-KP(STUN) (ガンスミス（ハンドガン）)

- 3 WATER PISTOL (子供たちからの報酬) → 4 WATER PISTOL → 5 WATER PISTOL

- 3 ADAM-SKA SP. (ダウンロード)

- 3 WU S333 CB SP. (ダウンロード)

プライマリウェポン(HIP)

アサルトライフル

- 1 SVG-76 → 2 SVG-76
  - 3 SVG-76
    - 4 SVG-76 → 5 SVG-76
    - 4 SVG-67（ス ガンスミス（アサルトライフル））→ 5 SVG-67
  - 3 SVG-76U（ス ガンスミス（アサルトライフル））
    - 4 SVG-76U → 5 SVG-76U
    - 4 SVG-67U（ス ガンスミス（アサルトライフル））→ 5 SVG-67U → 6 SVG-67U
  - 3 PG-76（ス ガンスミス（アサルトライフル））
    - 4 PG-76 → 5 PG-76
    - 4 PG-67（ス ガンスミス（アサルトライフル））→ 5 PG-67 → 6 PG-67

- 1 AM MRS-4
  - 2 AM MRS-4 → 3 AM MRS-4 → 4 AM MRS-4 → 5 AM MRS-4
  - 3 AM MRS-4R（ス ガンスミス（アサルトライフル））→ 4 AM MRS-4R → 5 AM MRS-4R
  - 3 AM MRS-4LS（ス ガンスミス（アサルトライフル））→ 4 AM MRS-4LS → 5 AM MRS-4LS

1 UN-ARC ― 2 UN-ARC ― 3 UN-ARC ― 4 UN-ARC ― 5 UN-ARC

2 UN-ARC: □［UN-ARC］開発資料

3 UN-ARC-PT ― 4 UN-ARC-PT

3 UN-ARC-PT: 🄰ガンスミス（アサルトライフル）

3 UN-ARC-HB ― 4 UN-ARC-HB ― 5 UN-ARC-HB

3 UN-ARC-HB: 🄰ガンスミス（アサルトライフル）

2 UN-ARC-NL ― 3 UN-ARC-NL ― 4 UN-ARC-NL ― 5 UN-ARC-NL

3 UN-ARC-NL: 🄰ガンスミス（アサルトライフル）

3 G44 ― 4 G44 ― 5 G44

4 G44: □［G44］開発資料

4 G44K ― 5 G44K

4 G44K: 🄰ガンスミス（アサルトライフル） □［G44］開発資料

4 G44K ― 5 G44-9 ― 6 G44-9

5 G44-9: 🄰ガンスミス（アサルトライフル）

4 G44MG ― 5 G44MG

4 G44MG: 🄰ガンスミス（アサルトライフル） □［G44］開発資料

プライマリウェポン（HIP）

ショットガン

- 2 S1000
  - 3 S1000
    - 4 S1000
      - 5 S1000
        - 6 S1000
      - 5 S1000 SLUG（ガンスミス（ショットガン））
        - 6 S1000 SLUG
  - 3 S1000 AIR-S
    - 4 S1000 AIR-S
      - 5 S1000 AIR-S
        - 7 S1000 AIR-S（ガンスミス（ショットガン））
  - 3 S1000 EXT.（ガンスミス（ショットガン））
    - 4 S1000 EXT.
      - 5 S1000 EXT.
  - 3 S1000 SHORTY（ガンスミス（ショットガン））
    - 4 S1000 SHORTY

- 3 KABARGA-83
  - 4 KABARGA-83（[KABARGA-83]開発資料）
    - 5 KABARGA-83
      - 6 KABARGA-83

- 4 BULLHORN SG
  - 5 BULLHORN SG（[BULLHORN SG]開発資料）
    - 7 BULLHORN SG

- 3 RASP SB-SG GOLD（ダウンロード）

プライマリウェポン（HIP）

グレネードランチャー

- 1 FAKEL-46
  - 2 FAKEL-46
    - 3 FAKEL-46
      - 4 FAKEL-46
      - 4 FAKEL(SMOKE)（ガンスミス（グレネードランチャー））
        - 5 FAKEL(STUN)（ガンスミス（グレネードランチャー））
          - 6 FAKEL(SLEEP)（ガンスミス（グレネードランチャー））
  - 2 FAKEL G-33（ガンスミス（グレネードランチャー））
    - 3 FAKEL G-33
      - 4 FAKEL G-33
        - 5 FAKEL G-33

- 2 DGL103-SA
  - 3 DGL103-SA
    - 4 DGL103-SA
      - 5 DGL103-SA
      - 5 DGL103(SMOKE)（ガンスミス（グレネードランチャー））
        - 6 DGL103(STUN)（ガンスミス（グレネードランチャー））
  - 3 DGL103-LB（ガンスミス（グレネードランチャー））
    - 4 DGL103-LB
      - 5 DGL103-LB
        - 7 DGL103-LB

2 ISANDO RGL-220
3 ISANDO RGL-220
[ISANDO RGL-220] 開発資料
4 ISANDO RGL-220
5 RGL-220 (SMOKE)
ガンスミス (グレネードランチャー)
3 HAIL MGR-4
4 HAIL MGR-4
[HAIL MGR-4] 開発資料
5 HAIL MGR-4
7 HAIL MGR-4
プライマリウェポン(BACK)
スナイパーライフル
1 RENOV-ICKX SR
2 RENOV-ICKX SR
3 RENOV-ICKX SR
4 RENOV-ICKX SR
5 RENOV-ICKX SR
2 RENOV-ICKX TP
3 RENOV-ICKX TP
麻酔技術
4 RENOV-ICKX TP
5 RENOV-ICKX TP
2 M2000-D
3 M2000-D
4 M2000-D
5 M2000-D
4 M2000-NL
麻酔技術
5 M2000-NL
6 M2000-NL
3 BAMBETOV SV
4 BAMBETOV SV
[BAMBETOV SV] 開発資料
5 BAMBETOV SV
3 AM MRS-71 RIFLE
4 AM MRS-71 RIFLE
[AM MRS-71 RIFLE] 開発資料
5 AM MRS-71 RIFLE
7 AM MRS-71 RIFLE
5 AM MRS-73 RIFLE
ガンスミス (スナイパーライフル)
6 AM MRS-73 RIFLE
5 AM MRS-73 NL
麻酔技術
7 AM MRS-73 NL
4 BRENNAN LRS-46
5 BRENNAN LRS-46
[BRENNAN LRS-46] 開発資料
6 BRENNAN LRS-46
5 SERVAL AMR-7
ガンスミス (スナイパーライフル)
[BRENNAN LRS-46] 開発資料

プライマリウェポン（BACK）

マシンガン

- 2 ALM 48 → 3 ALM 48
  - 4 ALM 48
    - 5 ALM 48 → 7 ALM 48
    - 5 ALM 48H（ガンスミス（マシンガン））
  - 4 ALM 48S（ガンスミス（マシンガン）） → 5 ALM 48S
- 3 UN-AAM
  - 4 UN-AAM（[UN-AAM]開発資料） → 5 UN-AAM → 6 UN-AAM
  - 4 UN-AAMF（ガンスミス（マシンガン）／[UN-AAM]開発資料） → 5 UN-AAMF
- 3 LPG-61 → 4 LPG-61（[LPG-61]開発資料） → 5 LPG-61

プライマリウェポン（BACK）

ミサイル

プライマリウェポン(BACK)

シールド

2 PB SHIELD → 3 PB SHIELD → 4 PB SHIELD
（3 PB SHIELD: ［PB SHIELD］開発資料）

2 PB SHIELD(SIL) → 3 PB SHIELD(SIL) → 4 PB SHIELD(SIL)
（2 PB SHIELD(SIL): ダウンロード）

2 PB SHIELD(OD) → 3 PB SHIELD(OD) → 4 PB SHIELD(OD)
（2 PB SHIELD(OD): ダウンロード）

2 PB SHIELD(WHT) → 3 PB SHIELD(WHT) → 4 PB SHIELD(WHT)
（2 PB SHIELD(WHT): ダウンロード）

2 PB SHIELD(GLD) → 3 PB SHIELD(GLD) → 4 PB SHIELD(GLD)
（2 PB SHIELD(GLD): ダウンロード）

サポートウェポン

投擲武器

1 MAGAZINE

2 DECOY → 3 DECOY → 4 DECOY
2 DECOY → 3 ACTIVE DECOY → 4 ACTIVE DECOY → 5 ACTIVE DECOY
3 ACTIVE DECOY → 4 E-STUN DECOY → 5 E-STUN DECOY
（4 E-STUN DECOY: トラップ技術）

3 BAIT BOTTLE → 4 BAIT BOTTLE → 5 BAIT BOTTLE
（4 BAIT BOTTLE: 動物学者）

1 FLARE GRENADE → 2 FLARE GRENADE → 3 FLARE GRENADE
1 FLARE GRENADE → 2 FLARE SUPPLY → 3 FLARE SUPPLY → 4 FLARE SUPPLY

1 HAND GRENADE → 2 HAND GRENADE → 3 HAND GRENADE → 4 HAND GRENADE → 5 HAND GRENADE

1 SMOKE GRENADE → 2 SMOKE GRENADE → 3 SMOKE GRENADE → 4 SMOKE GRENADE → 5 SMOKE GRENADE

3 STUN GRENADE
4 STUN GRENADE
5 STUN GRENADE
[STUN GRENADE] 開発資料
4 SLEEP GRENADE
5 SLEEP GRENADE
睡眠ガス技術
3 PETROL BOMB
4 PETROL BOMB
5 PETROL BOMB
法螺貝

サポートウエポン
設置武器
1 C-4
2 C-4
3 C-4
4 C-4
5 C-4
2 CAPTURE CAGE
3 CAPTURE CAGE
4 CAPTURE CAGE
3 M21 D-MINE
4 M21 D-MINE
5 M21 D-MINE
4 LLG-MINE
5 LLG-MINE
睡眠ガス技術
4 ATB-MINE
5 ATB-MINE
6 ATB-MINE
4 EMN-MINE
5 EMN-MINE
6 EMN-MINE
電磁ネット技術

携行品
1 C.BOX(DSRT)
2 C.BOX(DSRT)
3 C.BOX(DSRT)
4 C.BOX(WR)
マスター認定証 (C.BOX)
5 C.BOX(SMK)
グランドマスター認定証 (C.BOX)
2 C.BOX(FRST)
3 C.BOX(FRST)
2 C.BOX(BOLE)
3 C.BOX(BOLE)
2 C.BOX(CITY)
3 C.BOX(CITY)

DATA データ

2 C.BOX(APD) — 3 C.BOX(APD)
ダウンロード

2 C.BOX(RT) — 3 C.BOX(RT)
ダウンロード

2 C.BOX(WET) — 3 C.BOX(WET)
ダウンロード

1 NVG — 2 NVG — 3 NVG — 4 NVG — 5 NVG

3 STEALTH CAMO.PP — 4 STEALTH CAMO.PP — 5 STEALTH CAMO.PP — 6 STEALTH CAMO
(4) メタマテリアル技術
(6) エメリッヒの研究資料

1 PHANTOM CIGAR — 2 PHANTOM CIGAR — 3 PHANTOM CIGAR

1 PENTAZEMIN — 2 PENTAZEMIN — 3 PENTAZEMIN

2 NOCTOCYANIN — 3 NOCTOCYANIN — 4 NOCTOCYANIN — 5 NOCTOCYANIN
(3) 創薬技術

3 ACCELERAMIN — 4 ACCELERAMIN — 5 ACCELERAMIN — 6 ACCELERAMIN — 7 ACCELERAMIN
(4) 創薬技術

4 PARASITE(MIST) — 5 PARASITE(MIST) — 6 PARASITE(MIST)
「PARASITE SUIT」（★4）を開発済み

4 PARASITE(CAMO) — 5 PARASITE(CAMO) — 6 PARASITE(CAMO)
「PARASITE SUIT」（★4）を開発済み

4 PARASITE(ARMOR) — 5 PARASITE(ARMOR) — 6 PARASITE(ARMOR)
「PARASITE SUIT」（★4）を開発済み

A

D

開発系統図

ツール

義手

1 BIONIC ARM
- 2 + ACTIVE SONAR 1 → 3 + ACTIVE SONAR 2（レーダー技術） → 4 + ACTIVE SONAR 3
- 2 + MOBILITY 1 → 3 + MOBILITY 2 → 4 + MOBILITY 3
- 2 + PRECISION 1（メカトロニクス） → 3 + PRECISION 2 → 4 + PRECISION 3
- 2 + MEDICAL 1（サイバネティックス） → 3 + MEDICAL 2 → 4 + MEDICAL 3

2 STUN ARM → 3 STUN ARM（［STUN ARM］開発資料） → 4 STUN ARM

4 HAND OF JEHUTY（野生動物「ジェフティ」を保護済み） → 5 HAND OF JEHUTY

4 ROCKET ARM
- 5 ROCKET ARM（ロケット制御技術）
- 5 BLAST ARM（ロケット制御技術） → 6 BLAST ARM

1 BIONIC ARM(SIL)（マスター認定証（ELITE））

2 BIONIC ARM(GLD)（「GZ」のセーブデータを引き継ぐ）

スーツ

1 OLIVE DRAB
2 SPLITTER
3 SQUARE
1 TIGER STRIPE
2 GOLDEN TIGER
3 ANIMALS
1 DESERT FOX
2 WOODLAND
3 WET WORK
1 SV-SNEAKING SUIT
「GZ」のセーブデータを引き継ぐ
2 SNEAKING SUIT
3 SNEAKING SUIT
4 SNEAKING SUIT
3 BATTLE DRESS
4 BATTLE DRESS
材料工学
5 BATTLE DRESS
4 PARASITE SUIT
寄生虫研究
5 PARASITE SUIT
6 PARASITE SUIT
1 LEATHER JACKET
BIGBOSSの称号
2 SOLID SNAKE
「GZ」のセーブデータを引き継ぐ
4 CYBORG NINJA
マスター認定証(STANDARD)
6 RAIDEN
グランドマスター認定証(STANDARD)
1 GRAY URBAN
ダウンロード
1 BLUE URBAN
ダウンロード
1 APD
ダウンロード
1 BLACK OCELOT
ダウンロード
4 BANDANA
ストレンジラブの遺品
5 INFINITY BANDANA
オオアマナ
5 NAKED(SILVER)
マスター認定証(ELITE)
6 NAKED(GOLD)
グランドマスター認定証(ELITE)
1 FATIGUES(NS)
ダウンロード
2 SNEAKING SUIT(NS)
ダウンロード
3 SNEAKING SUIT(NS)
4 SNEAKING SUIT(NS)
1 TUXEDO
ダウンロード
4 SNEAKING SUIT(TB)
ダウンロード
1 JUMPSUIT(EVA)
ダウンロード

D-Horseの装備

D-Dogの装備

クワイエットの装備

D-Walkerの武装

2 D-WALKER
3 D-WALKER
材料工学
4 D-WALKER
2 AMMO RACK
3 AMMO RACK
4 AMMO RACK
2 AUTO LOADER
3 AUTO LOADER
4 AUTO LOADER
2 SUPPORT HEAD
3 SUPPORT HEAD
メタマテリアル技術
4 SCOUTING HEAD
映像監視技術
5 INTERCEPT HEAD
[GUN-CAM DEFENDER] 開発資料
2 TASK-ARM
3 TASK-ARM CQC
4 TASK-ARM MCHT
メカトロニクス
5 TASK-ARM SM
スカルズのマチェット
1 DW S.PISTOL-CS
3 DW S.PISTOL-CS
5 DW S.PISTOL-CS
減音技術
4 DW S.PISTOL-AP
麻酔技術
2 DW D114-CS
4 DW GEIST K11-CS
ガンスミス (ハンドガン)
6 DW ZE'EV-CS
ガンスミス (サブマシンガン)
2 GATLING-GUN
3 GATLING-GUN
4 GATLING-GUN
3 ATGM-MK IV
4 ATGM-MK IV
ミサイル誘導技術
5 ATGM-MK IV
4 FLAMETHROWER
5 FLAMETHROWER
[FLAMETHROWER] 開発資料
6 FLAMETHROWER
4 H-DISCHARGER
5 H-DISCHARGER
[STUN ARM] 開発資料
6 H-DISCHARGER
5 F-BALLISTA
グランドマスター認定証 (FULTON)
6 F-BALLISTA

支援ヘリの武装

- 1 UTH-66 BLACKFOOT → 2 UTH-66 BLACKFOOT → 3 UTH-66 BLACKFOOT → 4 UTH-66 BLACKFOOT → 5 UTH-66 BLACKFOOT
- 2 SPEAKER
- 1 GATLING-GUN
- 2 H-ROKET → 3 H-ROKET → 4 H-ROKET
- 3 AS MISSILE → 4 AS MISSILE (☒ミサイル誘導技術) → 5 AS MISSILE
- 2 FLARE → 3 FLARE (☒レーダー技術) → 4 FLARE
- 4 APPLIQUE ARMOR → 5 APPLIQUE ARMOR (☒材料工学) → 6 APPLIQUE ARMOR

警備装置

- 3 IR-SENSOR
- 3 ANTITHEFT DEVICE
- 3 SURVEILLAMCE-CAM
- 3 UA-DRONE → 4 UA-DRONE(SMOKE) (☒ガンスミス（グレネード） □［UA-DRONE］開発資料)
- 6 NVG (SNEAKING) (「SNEAKING SUITS」（★4）を開発済)
- 6 NVG(BATTLE) (「BATTLE DRESS」（★5）を開発済)

DATA | データ

B 武装データ ARMAMENTS DATA

スネークやバディ、ヘリなどが使用できる武装の詳細データを掲載。
武装の開発条件やコストを知りたいときや、
遂行する任務内容や潜入する場所にあった武装を選びたいときなどに役立ててほしい。

武装データ(銃)の見方

❶名前
武器の名前。文字が緑のものは、警備班スタッフが装備可能な武装であることを示す。

❷グレード
武器のグレード。原則として、グレードが高いものほど性能が高い。

❸攻撃属性
武器の攻撃属性。殺傷系は DMG で表示されており、非殺傷系は攻撃の種類に応じて ZZZ 、STN 、SMK と表示されている。

❹装填弾数
武器に一度に装填できる弾の数。

❺携行弾数
武器を使用する際に、一度に携行できる弾の数。装填弾数と携行弾数を合わせた数が、その武器の総弾数となる。

❻画像
武器の見た目。

❼ステータス
武器のステータス。各項目の意味は右表を参照してほしい。

威力	敵兵に与えるダメージの基準となる値。実際に与えるダメージは、衝撃力と防御力によって変動する
衝撃力	敵兵に与えるダメージの増減に影響する値。攻撃側の衝撃力に対して、防御側の防御力が下回っているほど、ダメージが大きくなる
貫通力	壁などを貫通する強さを示す基準。本書では、貫通力が高い順にS>A>B>C>D>Eの6段階で掲載している。段階のおもな意味は以下のとおり S …薄いコンクリート壁まで貫通する A …薄い鉄板まで貫通する B …木の壁まで貫通する C …薄い木や布は貫通する D …ガラスのみ貫通 E …貫通しない
連射性能	初段発射後、つぎの弾を撃てるようになるまでの速度
有効射程	発射してから弾が落下し始めるまでの距離
集弾性能	弾を連射したときの命中精度
自動照準補正	武器を構えたときに、自動で敵のほうへ追尾する範囲

❽パーツ
武器を構成しているパーツの一覧。カスタマイズ可能なパーツは、「カスタム」の欄にカスタマイズデータのリストに対応する番号を表示している。「可変」と記載されている場合は、装着しているバレルによって付けられるものが変化することを示す。

❾強化内容
派生元となる武器の性能に対して、どんな項目が強化されているかを示す。

❿開発条件
武器が開発可能になる条件。ス はスキル、開 は開発資料、キ はキーアイテムを示す。なお、ここでは「METAL GEAR SOLID V:GROUND ZEROES」を「GZ」と略して表記している。

⓫開発コスト
武器を開発する際に必要となるGMPやリソース。

⓬使用コスト
武器を出撃時に使用する場合に必要となるGMPやリソース。装備した状態で出撃するごとに費用がかかる。

シールド

サポートウェポン

携行品

義手

スーツ／バディのスーツ

バディの武器

①名前
武装の名前。文字が緑のものは、警備班スタッフが装備可能な武装であることを示す。

②グレード
武器のグレード。原則として、グレードが高いものほど性能が高い。

③画像
武装の見た目。

④耐久度
シールドの耐久度。

⑤強化内容
派生元となる武器の性能に対して、どんな項目が強化されているかを示す。強化内容がわかりにくいものに関しては、下に効果をまとめている。

⑥開発条件
武器が開発可能になる条件。ス はスキル、回 は開発資料、キ はキーアイテムを示す。なお、ここでは「METAL GEAR SOLID V:GROUND ZEROES」を「GZ」と略して表記している。

⑦開発コスト
武器を開発する際に必要となるGMPやリソース。

⑧使用コスト
武器を出撃時に使用する場合に必要となるGMPやリソース。装備した状態で出撃するごとに費用がかかる。

⑨攻撃属性
武器の攻撃属性。殺傷系は DMG で表示されており、非殺傷系は攻撃の種類に応じて ZZZ 、STN 、SMK と表示されている。

⑩ステータス
武装のステータス。各項目の意味は下表を参照してほしい。

威力……敵兵に与えるダメージの基準となる値。実際に与えるダメージは、衝撃力と防御力によって変動する

衝撃力……敵兵に与えるダメージの増減に影響する値。攻撃側の衝撃力に対して、防御側の防御力が下回っているほど、ダメージが大きくなる

貫通力……壁などを貫通する強さを示す基準。本書では、貫通力が高い順にS>A>B>C>D>Eの6段階で掲載している。段階のおもな意味は以下のとおり。
S……薄いコンクリート壁まで貫通する
A……薄い鉄板まで貫通する
B……木の壁まで貫通する
C……薄い木や布は貫通する
D……ガラスのみ貫通
E……貫通しない

連射性能－初段発射後、つぎの弾を撃てるようになるまでの速度

有効射程－発射してから弾が落下し始めるまでの距離

集弾性能－弾を連射したときの命中精度

自動照準補正－武器を構えたときに、自動で敵のほうへ追尾する範囲

⑪携行数
武装を使用する際に、一度に携行できる数。

⑫装填弾数
武器に一度に装填できる弾の数。

⑬携行弾数
武器を使用する際に、一度に携行できる弾の数。装填弾数と携行弾数を合わせた数が、その武器の総弾数となる。

強化内容の補足

強化内容	効果と補足
LMGストック	とくになし
LMGバレル用マズル	とくになし
アナライザー機能1（解析可能ランク:B）	双眼鏡で敵兵をとらえつづけたとき、ランクB以下の班適性やスキルを確認できる
アナライザー機能2（解析可能ランク:A++）	双眼鏡で敵兵をとらえつづけたとき、ランクA++以下の班適性やスキルを確認できる
アナライザー機能3（解析可能ランク:S++）	双眼鏡で敵兵をとらえつづけたとき、班適性やスキルを確認できる
貨物回収1	銃座と迫撃砲を回収できるようになる
貨物回収2	対空機関砲、車輌、コンテナを回収できるようになる
高精度ストック1	とくになし
高精度バレル用マズル	とくになし
小児回収	子供をフルトン回収できるようになる
ショートバレル用マズル	とくになし
スピーカー機能	iDROIDでカセットテープを再生するときに、外部に音を出せるようになる
待機時間短縮1～2	フルトン回収装置を取り付けてからマザーベースへ送られるまでの時間が短くなる。数字が大きいほど、効果も大きい
ダットサイト1～3	主観視点時に照準器を覗き込める。強化内容名の数字によって照準器の形が異なる
探知範囲アップ1～2	義手のアクティブ ソナー機能を使ったときの範囲が広がる。数字が大きいほど、範囲が広がる
チャージ速度アップ1～2	放電するために必要なチャージ時間が短くなる。数字が大きいほど効果も大きい
熱源感知機能アップ1～2	弾薬やゴミ箱などの施設が黄色く表示されるようになる。数字が大きいほど黄色く表示される種類が増える
ノーマルバレル用マズル	とくになし
光増幅機能アップ1～2	暗い場所で暗視ゴーグル（NVG）を使用したときの画面が明るくなる。数字が大きいほど画面が見やすくなる
標準ストック1	とくになし
フラッシュハイダー	とくになし
ホーミング性能アップ	ロックオンした敵へ攻撃したときの、弾頭の追尾性能が上がる
レーザーサイト	銃撃の着弾予想地点にレーザーが照射される
露出補正機能アップ1～2	明るい場所で暗視ゴーグル（NVG）を使用したときの画面の明るさを抑える。数字が大きいほど画面が見やすくなる
ワームホール回収	ワームホール回収（→P105）が可能になる

ハンドガン

P364

WU S.PISTOL ★1 ZZZ

装填弾数 7 ／ 携行弾数 14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S PISTOL BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	ANEST.9 MAG x7	9	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	—	—	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP PISTOL (R1)	39	アンダーバレル		

項目	値
威力	750
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	20
集弾性能	0 387
自動照準補正	0 5

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）

開発条件	—
開発コスト	—
使用コスト	GMP 100

WU S.PISTOL ★2 ZZZ

装填弾数 7 ／ 携行弾数 14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	ANEST.9 MAG x7	9	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)	39	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	937
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	34
集弾性能	0 387
自動照準補正	0 38

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フラッシュライト／威力アップ

開発条件	研究Lv.7以上
開発コスト	GMP 70000
使用コスト	GMP:700

WU S.PISTOL ★3 ZZZ

装填弾数 10 ／ 携行弾数 20

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S.PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	ANEST.9 MAG x10	9	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—		レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)	39	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	1125
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	34
集弾性能	0 387
自動照準補正	0 38

強化内容：ロングマガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv 20以上
開発コスト	GMP 200000、ゴールデンクレセント 60
使用コスト	GMP 2000

WU S.PISTOL ★4 ZZZ

装填弾数 10　携行弾数 20

威力	1312
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	34
集弾性能	0.387
自動照準補正	0 38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S.PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	ANEST 9 MAG x10		オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	FLASH-LASER MODULE	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP PISTOL (R1)		アンダーバレル		—

強化内容：フラッシュライト+レーザーサイト、威力アップ

開発条件：研究Lv.35以上
開発コスト：GMP.410000、ゴールデンクレセント 120
使用コスト：GMP 3900

WU S.PISTOL ★5 ZZZ

装填弾数 10　携行弾数 20

威力	1500
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	34
集弾性能	0.387
自動照準補正	0 38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S.PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	ANEST.9 MAG x10		オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	FLASH-LASER MODULE	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-S (R4)	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー内蔵化（耐久力：無限）

開発条件：研究Lv.47以上、諜報Lv.47以上、ス減音技術
開発コスト：GMP 790000、ゴールデンクレセント 480、ジギタリス（プルプレア）.120
使用コスト：GMP 7500、ゴールデンクレセント 32、ジギタリス（プルプレア） 2

WU S.PISTOL AP ★5 ZZZ

装填弾数 10　携行弾数 20

威力	1500
衝撃力	200
貫通力	D
連射性能	60
有効射程	34
集弾性能	0.387
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S.PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	AP ANEST.9 MAG x10		オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	FLASH-LASER MODULE	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)		アンダーバレル	—	—

強化内容：麻酔弾ガラス貫通化（貫通力アップ）

開発条件：研究Lv.49以上、医療Lv.49以上、ス麻酔技術
開発コスト：GMP:610000、ゴールデンクレセント:400
使用コスト：GMP 5700、ゴールデンクレセント 32

WU S.PISTOL 9 ★4 DMG

装填弾数 10　携行弾数 20

威力	962
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	60
有効射程	49
集弾性能	0 347
自動照準補正	0.365

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S.PISTOL L-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	9 MAG x10		オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)		アンダーバレル	-	—

強化内容：9mm実弾化（攻撃特性 殺傷）

開発条件：研究Lv 30以上、スガンスミス（ハンドガン）
開発コスト：GMP 360000、コモンメタル 2000
使用コスト：GMP 3400、コモンメタル:200

AM D114 ★1 DMG

装填弾数 7 / 携行弾数 56

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 BARREL	—
マガジン	.45 MAG x7	12
ストック	—	—
マズル		—
マズルアクセサリー	—	39

部位名	基本パーツ	[illegible]
オプティクス1	—	—
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	400
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.2
自動照準補正	0.48

強化内容: —

開発条件:
開発コスト: —
使用コスト: GMP 100

AM D114 ★2 DMG

装填弾数 7 / 携行弾数 56

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 BARREL	—
マガジン	.45 MAG x7	12
ストック	—	—
マズル		—
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)	39

部位名	基本パーツ	[illegible]
オプティクス1	—	—
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	500
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.2
自動照準補正	0.48

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)

開発条件: 研究Lv.12以上、諜報Lv.12以上
開発コスト: GMP 120000
使用コスト: GMP:1200

AM D114 ★3 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 BARREL	—
マガジン	.45 MAG x10	12
ストック	—	—
マズル		—
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)	39

部位名	基本パーツ	[illegible]
オプティクス1	—	
オプティクス2	—	
フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
レーザーサイト	—	54
アンダーバレル		

項目	値
威力	600
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.203
自動照準補正	0.48

強化内容: アンダーマウント(下部オプションを装着可能)/フラッシュライト/ロングマガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.22以上
開発コスト: GMP:256000、コモンメタル:900
使用コスト: GMP:2500

AM D114 ★4 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 HP-BARREL	—
マガジン	.45 MAG x10	12
ストック	—	
マズル		—
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-D (R2)	39

部位名	基本パーツ	[illegible]
オプティクス1		
オプティクス2		
フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
レーザーサイト		54
アンダーバレル	—	

項目	値
威力	700
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.62

強化内容: サプレッサー(耐久力 中)・工作精度アップ(集弾性能/照準補正範囲アップ)

開発条件: 研究Lv.31以上、諜報Lv.31以上
開発コスト: GMP 370000
使用コスト: GMP 3500

AM D114 CB ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

威力	900
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	41
集弾性能	0.303
自動照準補正	0.65

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 HP-BARREL	—	オプティクス1	SHORT SCOPE (3x)	45
マガジン	45 MAG x10	12	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	51
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-D (R2)	39	アンダーバレル	—	—

強化内容：カービン化（集弾性能アップ）／アンダーバレル化（アンダーマウントに装着可能）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率ショートスコープ

開発条件：研究Lv.57以上
開発コスト：GMP:960000
使用コスト：GMP:8200

AM D114-9 ★5 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

威力	800
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	300
有効射程	36
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.595

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 HP-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	AP 9 MAG x10	13	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-D (R2)	40	アンダーバレル	—	—

強化内容：貫通弾化（貫通力アップ）

開発条件：研究Lv.48以上、ス ガンスミス（ハンドガン）
開発コスト：GMP 600000、マイナーメタル:2000
使用コスト：GMP:5500、マイナーメタル 160

AM D114LB-45 ★4 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

威力	700
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	44
集弾性能	0.203
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 L-BARREL	—	オプティクス1		—
マガジン	45 MAG x10	12	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル		—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL (R1)	40	アンダーバレル	—	

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）／工作精度アップ（集弾性能/照準補正範囲アップ）

開発条件：研究Lv.33以上、ス ガンスミス（ハンドガン）
開発コスト：GMP:390000
使用コスト：GMP:3650

AM D114LB-45 ★5 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 80

威力	800
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	44
集弾性能	0.24
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	D114 L-BARREL	—	オプティクス1	-	
マガジン	45 MAG x10	12	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP D114	40	アンダーバレル	—	—

強化内容：コンペンセイター（集弾性能アップ）

開発条件：研究Lv 51以上
開発コスト：GMP 630000
使用コスト：GMP 6000

AM D114LB-9 ★5 DMG

装填弾数 10 | 携行弾数 80

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	D114 L-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	AP 9 MAG x10		オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP PISTOL (R1)	10	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	800
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	300
有効射程	46
集弾性能	0.203
自動照準補正	0.335

強化内容：貫通弾化(貫通力アップ)

開発条件：研究Lv.50以上、スカンスミス(ハンドガン)

開発コスト：GMP 620000、マイナーメタル 2000

使用コスト：GMP 5900、マイナーメタル 160

BURKOV ★1 DMG

装填弾数 9 | 携行弾数 72

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BURKOV BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	9 MAG x9	14	オプティクス2	—	—
ストック			フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	39	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	400
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.48

開発条件：研究Lv.2以上

開発コスト：GMP 20000

使用コスト：GMP 200

BURKOV ★2 DMG

装填弾数 9 | 携行弾数 72

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BURKOV BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	9 MAG x9	14	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル		—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-B (R1)	39	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	500
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.48

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)

開発条件：研究Lv.8以上、諜報Lv.8以上

開発コスト：GMP:80000

使用コスト：GMP:800

BURKOV ★3 DMG

装填弾数 12 | 携行弾数 96

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BURKOV BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	9 MAG x12		オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-B (R1)	39	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	600
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.28
自動照準補正	0.48

強化内容：アンダーマウント(下部オプションを装着可能)/フラッシュライト/ロングマガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.18以上

開発コスト：GMP:230000、コモンメタル:900

使用コスト：GMP:2300

BURKOV ★5 DMG

装填弾数 12 携行弾数 96

項目	値
威力	800
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.28
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	BURKOV BARREL	–	オプティクス1	–	–
マガジン	9 MAG x12	13	オプティクス2	–	–
ストック	–	–	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	
マズル	–	–	レーザーサイト		53
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-B (R4)	–	アンダーバレル		

強化内容：サプレッサー内蔵化（耐久力：無限）

開発条件：研究Lv 50以上、諜報Lv 50以上、ス 減音技術

開発コスト：GMP 620000　使用コスト：GMP 5900

BURKOV TB ★4 ZZZ

装填弾数 12 携行弾数 36

項目	値
威力	1312
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	300
有効射程	22
集弾性能	0.32
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	BURKOV BARREL	—	オプティクス1		—
マガジン	ANEST. 9 MAG x12	15	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—		レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. PISTOL-B (R1)	39	アンダーバレル	—	—

強化内容：麻酔弾化（攻撃特性：非殺傷）

開発条件：研究Lv.33以上、医療Lv.33以上、ス 麻酔技術

開発コスト：GMP 450000、ゴールデンクレセント：200、ジギタリス（プルプレア）：160　使用コスト：GMP 4200、ゴールデンクレセント：10、ジギタリス（プルプレア）：6

GEIST P3 ★2 DMG

装填弾数 17 携行弾数 136

項目	値
威力	500
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	900
有効射程	35
集弾性能	0.288
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	GEIST P3 BARREL		オプティクス1		
マガジン	9 MAG x17	16	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル		—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	39	アンダーバレル	—	

強化内容：—

開発条件：研究Lv.9以上

開発コスト：GMP 90000　使用コスト：GMP 900

GEIST P3 ★3 DMG

装填弾数 30 携行弾数 180

項目	値
威力	600
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	900
有効射程	35
集弾性能	0.296
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	GEIST P3 BARREL	–	オプティクス1	—	
マガジン	9 MAG x30 (1)	16	オプティクス2	–	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	52
マズルアクセサリー	–	39	アンダーバレル	—	—

強化内容：アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フラッシュライト／ロングマガジン1（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv 19以上、[GEIST P3] 開発資料

開発コスト：GMP 195000　使用コスト：GMP 1900

GEIST P3 ★4 DMG

装填弾数 30 | 携行弾数 180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
700	200	C	1020	35	0 296	0 48

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	GEIST P3 BARREL		オプティクス1		
マガジン	9 MAG x30(1)	16	オプティクス2	—	
ストック	—		フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	[illegible]
マズル			レーザーサイト		[illegible]
マズルアクセサリー		39	アンダーバレル		

強化内容 3点バースト化(3連射が可能)

開発条件 研究Lv.33以上
開発コスト GMP:420000
使用コスト GMP 3900

GEIST P3 ★5 DMG

装填弾数 42 | 携行弾数 255

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
800	200	C	1020	35	0 296	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	GEIST P3 BARREL	—	オプティクス1	—	
マガジン	9 MAG x42	14	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	—	39	アンダーバレル	—	

強化内容 ロングマガジン2(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.51以上
開発コスト GMP.660000
使用コスト GMP:6300

WU S333 ★3 DMG

装填弾数 6 | 携行弾数 84

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1200	600	C	180	38	0.169	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S333 BARREL	-	オプティクス1	—	—
マガジン	R-MAGNUM	—	オプティクス2		—
ストック	-	—	フラッシュライト		—
マズル	—	—	レーザーサイト	-	-
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容 —

開発条件 研究Lv.14以上
開発コスト GMP.100000
使用コスト GMP 1000

WU S333 ★4 DMG

装填弾数 6 | 携行弾数 84

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1400	600	C	180	38	0 169	0 4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S333 BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	R-MAGNUM S-LOADER	—	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	—		レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	-	

強化内容 リロード速度アップ

開発条件 研究Lv.27以上、[WU S333]開発資料
開発コスト GMP 330000
使用コスト GMP 3300

WU S333 ★5 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 84

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S333 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	46
マガジン	R-MAGNUM +P	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2000
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	180
有効射程	40
集弾性能	0.174
自動照準補正	0.34

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フラッシュライト／強装弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.46以上

開発コスト：GMP 600000、生物資源.4000

使用コスト：GMP:5500、生物資源:320

WU S324LB ★4 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 84

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S324LB L-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	R-MAGNUM S-LOADER	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	1400
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	180
有効射程	43
集弾性能	0.169
自動照準補正	0.32

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）／リロード速度アップ

開発条件：研究Lv 30以上、ス ガンスミス（ハンドガン）、図 [WU S333] 開発資料

開発コスト：GMP:390000

使用コスト：GMP.3650

WU S324LB ★5 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 84

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S324LB R-BARREL	—	オプティクス1	SHORT SCOPE (3x)	[illegible]
マガジン	R-MAGNUM +P	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	COMPACT LASER-M 1	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2000
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	180
有効射程	46
集弾性能	0.174
自動照準補正	0.3

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率ショートスコープ／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／レーザーサイト1／強装弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.48以上

開発コスト：GMP:700000、生物資源:4000

使用コスト：GMP 6700、生物資源 320

WU S362SB ★4 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 84

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	S362SB S BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	R-MAGNUM S-LOADER	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	1400
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	225
有効射程	34
集弾性能	0 14
自動照準補正	0 48

強化内容：スナブノーズ化（連射性能/照準補正範囲アップ）／リロード速度アップ

開発条件：研究Lv 26以上、ス ガンスミス（ハンドガン）、図 [WU S333] 開発資料

開発コスト：GMP 320000

使用コスト：GMP 3200

WU S362SB ★5 DMG

装填弾数	6	携行弾数	84

項目	値
威力	2000
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	225
有効射程	36
集弾性能	0 189
自動照準補正	0.455

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S362SB MF BARREL	-	オプティクス1	DOT SIGHT II	[illegible]
マガジン	R-MAGNUM +P	-	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル			レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP S362SB	—	アンダーバレル	—	

強化内容

コンペンセイター（集弾性能アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フラッシュライト／強装弾化（威力アップ）

開発条件	研究Lv.44以上		
開発コスト	GMP 610000、生物資源 4000	使用コスト	GMP:5700、生物資源.320

URAGAN-5 ★3 DMG

装填弾数	5	携行弾数	40

項目	値
威力	2160
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	150
有効射程	21
集弾性能	0.137
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	URAGAN-5 BARREL	—	オプティクス1	-	-
マガジン	12GA SHELL（1）	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		

強化内容

—

開発条件	研究Lv.21以上		
開発コスト	GMP.120000	使用コスト	GMP 1200

URAGAN-5P ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	40

項目	値
威力	2340
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	150
有効射程	25
集弾性能	0.144
自動照準補正	0.45

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	URAGAN-5P L-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	12GA SHELL（1）	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容

ロングバレル化（有効射程アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フラッシュライト

開発条件	研究Lv 35以上、[URAGAN-5] 開発資料		
開発コスト	GMP 450000	使用コスト	GMP 4200

URAGAN-5 SLUG ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	40

項目	値
威力	2660
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	150
有効射程	42
集弾性能	0 136
自動照準補正	0 43

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	URAGAN-5P L-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル	—		レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル	—	-

強化内容

スラッグ弾化（威力アップ）

開発条件	研究Lv 53以上、ス カンスミス（ハンドガン）		
開発コスト	GMP 650000、コモンメタル:4000	使用コスト	GMP:6200、コモンメタル:320

URAGAN-5 AIR-S ★6 STN

装填弾数	5	携行弾数	40

威力	4500
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	150
有効射程	24
集弾性能	0.144
自動照準補正	0.45

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	URAGAN-5P L-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	
マガジン	12A SHELL (AIR-S)	—	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	COMPACT F-LIGHT	52
マズル		—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー		—	アンダーバレル	—	

強化内容 エアショック弾化（攻撃特性 非殺傷）

開発条件	研究Lv.60以上、ス ガンスミス（ハンドガン）
開発コスト	GMP 1010000、燃料資源 7200
使用コスト	GMP 8400、燃料資源 360

ZORN-KP ★3 DMG

装填弾数	1	携行弾数	15

威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	20
集弾性能	0.169
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZORN-KP BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	GRENADE	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		

強化内容

開発条件	研究Lv.28以上
開発コスト	GMP 240000、コモンメタル:900
使用コスト	GMP 2400、コモンメタル:50

ZORN-KP ★4 DMG

装填弾数	1	携行弾数	15

威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	20
集弾性能	0.176
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZORN-KP BARREL		オプティクス1		—
マガジン	GRENADE	—	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	COMPACT LASER-M 1	53
マズルアクセサリー			アンダーバレル	—	

強化内容 アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／レーザーサイト2

開発条件	研究Lv.37以上、図［ZORN-KP］開発資料
開発コスト	GMP 450000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP 4200、コモンメタル 200

ZORN-KP (SMOKE) ★5 SMK

装填弾数	1	携行弾数	15

威力	0
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	20
集弾性能	0.176
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZORN-KP BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	GRENADE (SMOKE)	—	オプティクス2	—	
ストック			フラッシュライト		52
マズル			レーザーサイト	COMPACT LASER-M 1	53
マズルアクセサリー		-	アンダーバレル	-	

強化内容 スモーク弾化（攻撃特性 非殺傷）

開発条件	研究Lv.55以上、ス ガンスミス（ハンドガン）
開発コスト	GMP 670000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 6500、コモンメタル 320

ZORN-KP (STUN) ★6 STN

装填弾数 1 / 携行弾数 15

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	ZORN-KP BARREL	—	オプティクス1	—	
マガジン	GRENADE (STUN)	—	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト	—	72
マズル	—	—	レーザーサイト	COMPACT LASER-M 1	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	4500
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	20
集弾性能	0.176
自動照準補正	0.5

強化内容：スタン弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件：研究Lv 60以上、ス ガンスミス（ハンドガン）

開発コスト：GMP:1830000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11500、マイナーメタル:180

WATER PISTOL ★3

装填弾数 ∞ / 携行弾数 ∞

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	—	—	オプティクス1	—	
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	0
衝撃力	0
貫通力	E
連射性能	320
有効射程	3
集弾性能	0.691
自動照準補正	0.5

強化内容：

開発条件：研究Lv 20以上、主 子供たちからの報酬

開発コスト：GMP:1000

使用コスト：GMP:100

WATER PISTOL ★4

装填弾数 ∞ / 携行弾数 ∞

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	—		オプティクス1	—	
マガジン	—	—	オプティクス2	—	
ストック	—		フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	0
衝撃力	0
貫通力	E
連射性能	320
有効射程	5
集弾性能	0.67
自動照準補正	0.5

強化内容：有効射程アップ

開発条件：研究Lv.34以上

開発コスト：GMP:5000

使用コスト：GMP:200

WATER PISTOL ★5

装填弾数 ∞ / 携行弾数 ∞

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	—		オプティクス1		—
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		—

項目	値
威力	0
衝撃力	0
貫通力	E
連射性能	320
有効射程	10
集弾性能	0.649
自動照準補正	0.5

強化内容：有効射程アップ

開発条件：研究Lv 52以上

開発コスト：GMP:10000

使用コスト：GMP:300

ADAM-SKA SP. ★3 DMG

装填弾数	7	携行弾数	56

威力	600
衝撃力	300
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	35
集弾性能	0.2
自動照準補正	0.48

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	—	—	オプティクス1	—	—
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容: —

開発条件	ダウンロード		
開発コスト	—	使用コスト	GMP:2000

WU S333 CB SP. ★3 DMG

装填弾数	6	携行弾数	84

威力	1200
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	180
有効射程	38
集弾性能	0.169
自動照準補正	0.4

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	—	—	オプティクス1	—	—
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容: —

開発条件	ダウンロード		
開発コスト	—	使用コスト	GMP:900

セカンダリウェポン

サブマシンガン

系統図 P365

Sz.-336 SMG ★2 DMG

装填弾数	20	携行弾数	200

威力	562
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	37
集弾性能	0.477
自動照準補正	0.4

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	Sz.-336 BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	SMG MAG x20(1)	17	オプティクス2	—	—
ストック	Sz.-336 STOCK	30	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. SMG-Sz.(R1)	41	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)、標準ストック1

開発条件	研究Lv6以上、諜報Lv6以上		
開発コスト	GMP:80000	使用コスト	GMP:800

Sz.-336 SMG ★3 DMG

装填弾数 30 ／ 携行弾数 240

性能	値
威力	675
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	37
集弾性能	0.477
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	Sz.-336 BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	SMG MAG x30 (1)	[illegible]	オプティクス2		
ストック	Sz.-336 STOCK	30	フラッシュライト		
マズル		—	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP. SMG-Sz. (R1)	[illegible]	アンダーバレル		

強化内容：ロングマガジン1（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.16以上
開発コスト	GMP 196000、コモンメタル:900
使用コスト	GMP 1900

Sz.-336 SMG ★4 DMG

装填弾数 30 ／ 携行弾数 240

性能	値
威力	787
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	37
集弾性能	0.481
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	Sz.-336 BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	[illegible]
マガジン	SMG MAG x30 (1)	17	オプティクス2	—	
ストック	Sz.-336 STOCK	30	フラッシュライト	—	[illegible]
マズル		—	レーザーサイト	COMPACT LASER-M 2	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG-Sz. (R1)	41	アンダーバレル		57

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／レーザーサイト2

開発条件	研究Lv.30以上
開発コスト	GMP:360000
使用コスト	GMP:3400

Sz.-336 SMG ★5 DMG

装填弾数 40 ／ 携行弾数 280

性能	値
威力	900
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	37
集弾性能	0.481
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	Sz.-336 BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	45
マガジン	SMG LONG-MAG x40 (1)	17	オプティクス2	—	
ストック	Sz.-336 STOCK	30	フラッシュライト	—	52
マズル	—		レーザーサイト	COMPACT LASER-M 2	53
マズルアクセサリー	SUP. SMG-Sz. (R2)	41	アンダーバレル	—	57

強化内容：サプレッサー（耐久力:中）／ロングマガジン2（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.48以上、諜報Lv.48以上
開発コスト	GMP:600000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:5500

Sz.-336 SMG ★6 DMG

装填弾数 40 ／ 携行弾数 280

性能	値
威力	1012
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	37
集弾性能	0.518
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	Sz.-336 BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	45
マガジン	SMG LONG-MAG x40 (1)	17	オプティクス2	—	—
ストック	Sz.-336 STOCK	30	フラッシュライト	—	52
マズル		—	レーザーサイト	COMPACT LASER-M 2	53
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP Sz.	41	アンダーバレル	—	57

強化内容：軽量化（照準補正範囲アップ）／反動軽減マズル（集弾性能アップ）

開発条件	研究Lv.55以上
開発コスト	GMP 950000
使用コスト	GMP 8100

Sz.-336 SMG HS ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	900
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	900
有効射程	37
集弾性能	0.491
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ名		部位名	基本パーツ名	
バレル	Sz-336 BARREL		オプティクス1	DOT SIGHT II	55
マガジン	SMG MAG x30(1)	17	オプティクス2		
ストック	Sz-336 SLIDESTOCK	30	フラッシュライト		52
マズル	—		レーザーサイト	COMPACT LASER-M 2	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG-Sz.(R1)	11	アンダーバレル		57

強化内容 高速連射レシーバー(連射性能アップ)/標準ストック2(移動時の安定性アップ)

開発条件 研究Lv.50以上、ス ガンスミス(サブマシンガン)

開発コスト GMP:700000　**使用コスト** GMP:6700

ZE'EV ★3 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 200

項目	値
威力	600
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	39
集弾性能	0.441
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ名		部位名	基本パーツ名	
バレル	ZE'EV BARREL		オプティクス1		—
マガジン	SMG MAG x20(2)	18	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	SUP. SMG(R1)	39	アンダーバレル	—	

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)/標準ストック1

開発条件 研究Lv.19以上

開発コスト GMP:140000　**使用コスト** GMP:1400

ZE'EV ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	700
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	39
集弾性能	0.445
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ名		部位名	基本パーツ名	
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	SMG MAG x30(2)	18	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト	—	
マズル	—		レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP. SMG(R1)	39	アンダーバレル		—

強化内容 スコープマウント(上部オプションを装着可能)/ダットサイト1/ロングマガジン1(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.32以上、図[ZE'EV]開発資料

開発コスト GMP:380000、コモンメタル:2000　**使用コスト** GMP:3600

ZE'EV ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	800
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	39
集弾性能	0.447
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ名		部位名	基本パーツ名	
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	SMG DUAL-MAG x30	18	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト		52
マズル	—	—	レーザーサイト		51
マズルアクセサリー	SUP. SMG(R1)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容 アンダーマウント(下部オプションを装着可能)/フォアグリップ(移動時の安定性アップ)/デュアルマガジン(リロード速度アップ)

開発条件 研究Lv.51以上

開発コスト GMP:730000　**使用コスト** GMP:7100

ZE'EV ★6 DMG

装填弾数 40 / 携行弾数 280

威力	900
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	39
集弾性能	0.458
自動照準補正	0 36

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	SMG LONG-MAG x40(2)	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV RRS-STOCK	11	フラッシュライト	—	[illegible]
マズル	—	—	レーザーサイト	—	[illegible]
マズルアクセサリー	SUP SMG (R1)	33	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容: 標準ストック2(移動時の安定性アップ)/ロングマガジン2(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.59以上

開発コスト: GMP:1290000、プレシャスメタル:10000

使用コスト: GMP:11610、プレシャスメタル:108

MACHT 37 ★3 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

威力	600
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	41
集弾性能	0.521
自動照準補正	0.34

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	MACHT 37 BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	SMG MAG x30(3)	18	オプティクス2	—	—
ストック	MACHT 37 STOCK	32	フラッシュライト	—	—
マズル	—		レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. SMG (R1)	39	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)/高精度ストック1(移動時の安定性アップ)

開発条件: 研究Lv.24以上

開発コスト: GMP:210000

使用コスト: GMP:2100

MACHT 37 ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

威力	700
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	41
集弾性能	0.527
自動照準補正	0.34

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	MACHT 37 BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	SMG MAG x30(3)	18	オプティクス2	—	—
ストック	MACHT 37 STOCK	32	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG (R1)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容: アンダーマウント(下部オプションを装着可能)/フォアグリップ(移動時の安定性アップ)

開発条件: 研究Lv.38以上、諜報Lv.38以上、回[MACHT 37]開発資料

開発コスト: GMP:460000

使用コスト: GMP:4300

MACHT 37 ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

威力	800
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	41
集弾性能	0.627
自動照準補正	0 34

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	MACHT 37 BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT III	[illegible]
マガジン	SMG MAG x30(3)	18	オプティクス2	—	—
ストック	MACHT 37 STOCK	32	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG-MACHT (R2)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容: サプレッサー(耐久力:中)/スコープマウント(上部オプションを装着可能)
ダットサイト3

開発条件: 研究Lv.52以上、諜報Lv.52以上

開発コスト: GMP:720000

使用コスト: GMP:7000

MACHT 37L ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	800
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	66
集弾性能	0.527
自動照準補正	0.255

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	
バレル	MACHT 37 L BARREL		オプティクス1	DOT SIGHT III	15
マガジン	SMG MAG x30 (3)	18	オプティクス2	—	—
ストック	MACHT 37 STOCK	32	フラッシュライト	—	52
マズル		—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP SMG (R1)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト3

開発条件：研究Lv.53以上、ス ガンスミス（サブマシンガン）
開発コスト：GMP:810000　使用コスト：GMP:7650

MACHT 37L ★8 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	900
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	810
有効射程	66
集弾性能	0.538
自動照準補正	0.255

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	
バレル	MACHT 37 L-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT III	15
マガジン	SMG MAG x30 (3)	18	オプティクス2	—	—
ストック	MACHT 37 AD-STOCK	32	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG (R1)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容：高精度ストック2（移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.58以上
開発コスト：GMP:1040000　使用コスト：GMP:8500

MACHT 37K ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 240

項目	値
威力	800
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	1053
有効射程	34
集弾性能	0.51
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	
バレル	MACHT 37 S-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT III	15
マガジン	SMG MAG x30 (3)	18	オプティクス2		—
ストック	MACHT 37 STOCK	32	フラッシュライト		52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG (R1)	39	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容：ショートバレル化（連射性能/照準補正範囲アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト3

開発条件：研究Lv.49以上、ス ガンスミス（サブマシンガン）
開発コスト：GMP:730000　使用コスト：GMP:7100

MACHT-P5 WEISS ★3 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 200

項目	値
威力	600
衝撃力	200
貫通力	C
連射性能	1053
有効射程	34
集弾性能	0.507
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	
バレル	—	—	オプティクス1	—	—
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：—

開発条件：ダウンロード、研究Lv.1以上
開発コスト：GMP:450000　使用コスト：GMP:1000

RIOT SMG ★2 STN

装填弾数 20 ／ 携行弾数 200

威力	500
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	810
有効射程	30
集弾性能	0.441
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZE'EV BARREL		オプティクス1		
マガジン	SMG MAG x20 (STUN)	19	オプティクス2		
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト		
マズル		—	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP. SMG-RIOT (R1)	—	アンダーバレル		

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／標準ストック1

開発条件	研究Lv.10以上		
開発コスト	GMP 120000	使用コスト	GMP:1000

RIOT SMG ★3 STN

装填弾数 30 ／ 携行弾数 240

威力	600
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	810
有効射程	30
集弾性能	0.445
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	SMG MAG x30 (STUN)	19	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. SMG-RIOT (R1)	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：スコープマウント(上部オプションを装着可能)／ダットサイト1／ロングマガジン1(装填弾数アップ)

開発条件	研究Lv.20以上、図[RIOT SMG]開発資料		
開発コスト	GMP 296000	使用コスト	GMP:2900

RIOT SMG ★4 STN

装填弾数 30 ／ 携行弾数 240

威力	700
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	810
有効射程	30
集弾性能	0.447
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	SMG DUAL-MAG x30 (STUN)	19	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV STOCK	31	フラッシュライト	—	52
マズル	—	—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG-RIOT (R1)	—	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容：アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(移動時の安定性アップ)／デュアルマガジン(リロード速度アップ)

開発条件	研究Lv.34以上		
開発コスト	GMP 480000	使用コスト	GMP:4450

RIOT SMG ★5 STN

装填弾数 40 ／ 携行弾数 280

威力	800
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	810
有効射程	30
集弾性能	0.458
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	ZE'EV BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	45
マガジン	SMG LONG-MAG x40 (STUN)	19	オプティクス2	—	—
ストック	ZE'EV RRS-STOCK	31	フラッシュライト	—	52
マズル		—	レーザーサイト	—	54
マズルアクセサリー	SUP. SMG-RIOT (R1)	—	アンダーバレル	V-FOREGRIP	57

強化内容：標準ストック2(移動時の安定性アップ)／ロングマガジン2(装填弾数アップ)

開発条件	研究Lv.52以上		
開発コスト	GMP 720000	使用コスト	GMP:7000

アサルトライフル 兵器図 P366

SVG-76 ★1 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 MAG x30(1)	20	オプティクス2	—	—
ストック	SVG TYPE STOCK	[illegible]	フラッシュライト	—	可変
マズル	SVG TYPE MUZZLE	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

項目	値
威力	550
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	45
集弾性能	0.469
自動照準補正	0.4
開発条件	
開発コスト	—
使用コスト	GMP.100

強化内容：ノーマルバレル用マズル／標準ストック1

SVG-76 ★2 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 MAG x30(1)	20	オプティクス2	—	—
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	—	可変

項目	値
威力	687
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	45
集弾性能	0.475
自動照準補正	0 4
開発条件	研究Lv.8以上
開発コスト	GMP:80000
使用コスト	GMP 800

強化内容：反動軽減マズル（集弾性能アップ）／標準ストック2（移動時の安定性アップ）

SVG-76 ★3 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30(1)	20	オプティクス2	—	—
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	—	可変

項目	値
威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	45
集弾性能	0.476
自動照準補正	0.4
開発条件	研究Lv.18以上
開発コスト	GMP:220000
使用コスト	GMP 2200

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／
デュアルマガジン（リロード速度アップ）

SVG-76 ★4 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
962	300	B	540	45	0.486	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE R BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	5 56 DUAL-MAG x30(1)	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル		36	レーザーサイト		[illegible]
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	[illegible]

強化内容: サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(ソ連系)／
アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)

開発条件: 研究Lv.32以上
開発コスト: GMP 420000
使用コスト: GMP 3900

SVG-76 ★5 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1100	300	B	540	45	0.489	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE R-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30(1)	20	オプティクス2	DOT SIGHT I	[illegible]
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (B)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容: コンペンセイター(集弾性能アップ)／オプションスロット追加(上部オプション×2を装着可能)／
2倍率ブースター(拡大鏡)

開発条件: 研究Lv 48以上
開発コスト: GMP 600000
使用コスト: GMP:5500

SVG-67 ★4 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1190	300	B	540	47	0.474	0.3

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	7.62 DUAL-MAG x30	21	オプティクス2	—	
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	—	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル		可変

強化内容: 7.62mm化(威力アップ)

開発条件: 研究Lv.33以上、2ガンスミス(アサルトライフル)
開発コスト: GMP:390000、コモンメタル:2000
使用コスト: GMP:3650

SVG-67 ★5 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1360	300	B	540	47	0.484	0.3

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE R-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	7.62 DUAL-MAG x30	21	オプティクス2		—
ストック	SVG TYPE SK-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル		36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容: サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(ソ連系)／
アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)

開発条件: 研究Lv.49以上
開発コスト: GMP 610000
使用コスト: GMP 5700

SVG-76U ★3 DMG

装填弾数 30 携行弾数 180

項目	値
威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	621
有効射程	40
集弾性能	0.451
自動照準補正	0.535

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE S-BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	5.56 MAG x30(1)	20	オプティクス2		
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル	SVG TYPE F-HIDER	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル		可変

強化内容：ショートバレル化(連射性能/照準補正範囲アップ)／ショートバレル用マズル／標準ストック3(移動時の安定性アップ)

開発条件：研究Lv.16以上、ス ガンスミス(アサルトライフル)

開発コスト：GMP:236000　使用コスト：GMP:2360

SVG-76U ★4 DMG

装填弾数 30 携行弾数 180

項目	値
威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	621
有効射程	40
集弾性能	0.463
自動照準補正	0.535

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE SR-BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 MAG x30(1)	20	オプティクス2	—	—
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル	SVG TYPE F-HIDER	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(ソ連系)／アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)

開発条件：研究Lv.30以上

開発コスト：GMP:400000　使用コスト：GMP:3800

SVG-76U ★5 DMG

装填弾数 30 携行弾数 180

項目	値
威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	621
有効射程	40
集弾性能	0.472
自動照準補正	0.535

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE SR-BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 MAG x30(1)	20	オプティクス2	—	
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP PG(B)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容：マズルブレーキ(集弾性能アップ)

開発条件：研究Lv.46以上

開発コスト：GMP 580000　使用コスト：GMP:5200

SVG-67U ★4 DMG

装填弾数 30 携行弾数 180

項目	値
威力	1190
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	621
有効射程	42
集弾性能	0 442
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE S-BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	7 62 MAG x30	21	オプティクス2	—	
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	SVG TYPE F-HIDER	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

強化内容：7 62mm化(威力アップ)

開発条件：研究Lv 31以上、ス カンスミス(アサルトライフル)

開発コスト：GMP 370000、コモンメタル 2000　使用コスト：GMP 3500

SVG-67U ★5 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名		
バレル	SVG TYPE SS-BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	7.62 MAG x30	21	オプティクス2	—	
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	SVG TYPE F-HIDER	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	12	アンダーバレル	—	可変

威力	1360
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	648
有効射程	41
集弾性能	0.423
自動照準補正	0.42

強化内容：極ショートバレル化(連射性能/照準補正範囲アップ)

開発条件：研究Lv.47以上
開発コスト：GMP 590000
使用コスト：GMP:5300

SVG-67U ★6 DMG

装填弾数	30	携行弾数	180

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名		
バレル	SVG TYPE S2-BARREL	1	オプティクス1		—
マガジン	7.62 MAG x30	21	オプティクス2		—
ストック	SVG TYPE PR-STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT ST	可変
マズル	SVG TYPE F-HIDER	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	12	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

威力	1530
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	648
有効射程	41
集弾性能	0.434
自動照準補正	0.42

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(ソ連系)／
アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)

開発条件：研究Lv.60以上
開発コスト：GMP:940000
使用コスト：GMP 8000

PG-76 ★3 DMG

装填弾数	40	携行弾数	240

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名		
バレル	SVG TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	5.56 LONG-MAG x40(1)	20	オプティクス2		—
ストック	SVG TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	—	可変

威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	46
集弾性能	0.508
自動照準補正	0.4

強化内容：LMGバレル化(集弾性能アップ)／LMGストック1(移動時の安定性アップ)／
ロングバナナマガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.20以上、スガンスミス(アサルトライフル)
開発コスト：GMP 276000
使用コスト：GMP 2700

PG-76 ★4 DMG

装填弾数	40	携行弾数	240

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名		
バレル	SVG TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT 1	1
マガジン	5.56 LONG-MAG x40(1)	20	オプティクス2		—
ストック	SVG TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル		36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	12	アンダーバレル		可変

威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	46
集弾性能	0.508
自動照準補正	0.4

強化内容：スコープマウント(上部オプションを装着可能) ダットサイト1

開発条件：研究Lv.34以上
開発コスト：GMP:440000
使用コスト：GMP:4050

PG-76 ★5 DMG

装填弾数 40 / 携行弾数 240

項目	値
威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	46
集弾性能	0.51
自動照準補正	0.4

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	5.56 LONG-MAG x40(1)	20	オプティクス2	―	―
ストック	SVG TYPE F2-STOCK	33	フラッシュライト	―	可変
マズル		36	レーザーサイト	LASER A-MODULE TA	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／レーザーサイト(米国系2)／アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)／LMGストック2(集弾性能アップ)

開発条件：研究Lv.50以上

開発コスト：GMP:620000　　使用コスト：GMP:5900

PG-67 ★4 DMG

装填弾数 40 / 携行弾数 240

項目	値
威力	1190
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	48
集弾性能	0.501
自動照準補正	0.3

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1	―	―
マガジン	7.62 LONG-MAG x40	21	オプティクス2	―	―
ストック	SVG TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	―	可変
マズル		36	レーザーサイト	―	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	―	可変

強化内容：7.62mm化(威力アップ)

開発条件：研究Lv.35以上、ス ガンスミス(アサルトライフル)

開発コスト：GMP:450000、コモンメタル:2000　　使用コスト：GMP:4200

PG-67 ★5 DMG

装填弾数 75 / 携行弾数 225

項目	値
威力	1360
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	48
集弾性能	0.501
自動照準補正	0.3

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1	―	―
マガジン	7.62 DRUM-MAG x75	21	オプティクス2	―	―
ストック	SVG TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	―	可変
マズル	―	36	レーザーサイト	―	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	―	可変

強化内容：ドラムマガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.51以上

開発コスト：GMP:630000　　使用コスト：GMP:6000

PG-67 ★6 DMG

装填弾数 75 / 携行弾数 225

項目	値
威力	1530
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	540
有効射程	48
集弾性能	0.502
自動照準補正	0.3

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SVG TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	―	―
マガジン	7.62 DRUM-MAG x75	21	オプティクス2	―	―
ストック	SVG TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	―	可変
マズル		36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP SVG (A)	42	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／レーザーサイト(米国系2)／アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(ソ連系/移動時の安定性アップ)

開発条件：研究Lv.60以上

開発コスト：GMP:990000　　使用コスト：GMP:8350

AM MRS-4 ★1 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	550
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	46
集弾性能	0.519
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	5.56 MAG x30(2)	20	オプティクス2		
ストック	MRS TYPE STOCK(1)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE(1)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W(R1)	12	アンダーバレル	—	可変

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／ノーマルバレル用マズル／標準ストック1

開発条件	—
開発コスト	
使用コスト	GMP:200

AM MRS-4 ★2 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	687
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	46
集弾性能	0.519
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT II	[illegible]
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30(2)	20	オプティクス2	—	
ストック	MRS TYPE STOCK(1)	[illegible]	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE(1)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W(R1)	12	アンダーバレル		可変

強化内容：スコープマウント(上部オプションを装着可能)／ダットサイト2／デュアルマガジン(リロード速度アップ)

開発条件	研究Lv.11以上
開発コスト	GMP:110000
使用コスト	GMP:1100

AM MRS-4 ★3 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	46
集弾性能	0.529
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE R-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT II	17
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30(2)	20	オプティクス2	—	-
ストック	MRS TYPE STOCK(1)	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE(1)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W(R1)	[illegible]	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(米国系1)／アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(米国系/移動時の安定性アップ)

開発条件	研究Lv.21以上
開発コスト	GMP:250000
使用コスト	GMP:2500

AM MRS-4 ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	46
集弾性能	0.529
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE R-BARREL	[illegible]	オプティクス1	BOOSTER(2x)	[illegible]
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30(2)	[illegible]	オプティクス2	DOT SIGHT II	[illegible]
ストック	MRS TYPE STOCK(1)	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE(1)	[illegible]	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W(R2)	[illegible]	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：サプレッサー(耐久力:中)／オプションスロット追加(上部オプション×2を装着可能)／2倍率ブースター(拡大鏡)

開発条件	研究Lv.35以上
開発コスト	GMP:450000
使用コスト	GMP:4200

AM MRS-4 ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	792
有効射程	42
集弾性能	0.518
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	MRS TYPE SR-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	47
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30 (2)	20	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	MRS TYPE STOCK (1)	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	MRS TYPE S-MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	SUP GP-W (R2)	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容: ショートバレル化（連射性能/照準補正範囲アップ）

開発条件	研究Lv.51以上		
開発コスト	GMP 630000	使用コスト	GMP 6000

AM MRS-4R ★3 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.52
自動照準補正	0.315

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	MRS TYPE L-BARREL	1	オプティクス1		
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (1)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (1)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42	アンダーバレル	—	可変

強化内容: ロングバレル化（有効射程アップ）／高精度ストック1（移動時の安定性アップ）

開発条件	研究Lv.23以上、ス ガンスミス（アサルトライフル）		
開発コスト	GMP:306000	使用コスト	GMP:3000

AM MRS-4R ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.52
自動照準補正	0.315

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	MRS TYPE L-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT II	47
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (1)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (1)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42	アンダーバレル		可変

強化内容: スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2

開発条件	研究Lv.37以上		
開発コスト	GMP:470000	使用コスト	GMP:4400

AM MRS-4R ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.542
自動照準補正	0.315

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	MRS TYPE LR-BARREL	1	オプティクス1	DOT SIGHT II	47
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (1)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	—	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP MRS	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容: 肉厚バレル化（集弾性能アップ） 反動軽減マズル（集弾性能アップ）
サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／
アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件	研究Lv.53以上		
開発コスト	GMP 650000	使用コスト	GMP 6200

AM MRS-4LS ★3 DMG

装填弾数 40 携行弾数 240

威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	47
集弾性能	0.543
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1	—	
マガジン	5.56 LONG-MAG x40(2)	20	オプティクス2		
ストック	MRS TYPE FS-STOCK	[illegible]	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	SUP GP-W(R1)	12	アンダーバレル		可変

強化内容

LMGバレル化(集弾性能アップ)／LMGバレル用マズル
LMGストック1(移動時の安定性アップ) 拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv 25以上、スカンスミス(アサルトライフル)
開発コスト GMP 326000
使用コスト GMP 3260

AM MRS-4LS ★4 DMG

装填弾数 40 携行弾数 240

威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	47
集弾性能	0.544
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 LONG-MAG x40(2)	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE C8	可変
マズルアクセサリー	SUP. GP-W(R1)	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容

サイドマウント(側部オプションを装着可能)／レーザーサイト(米国系1)／
アンダーマウント(下部オプションを装着可能)／フォアグリップ(米国系/移動時の安定性アップ)

開発条件 研究Lv.39以上
開発コスト GMP 490000
使用コスト GMP 4500

AM MRS-4LS ★5 DMG

装填弾数 100 携行弾数 200

威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	47
集弾性能	0.544
自動照準補正	0.36

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	—	—
マガジン	5.56 DRUM-MAG x100	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE C8	可変
マズルアクセサリー	SUP GP-W(R1)	12	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容

ドラムマガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv 55以上
開発コスト GMP 670000、コモンメタル:4000
使用コスト GMP:6500

UN-ARC ★1 DMG

装填弾数 20 携行弾数 190

威力	680
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.557
自動照準補正	0.235

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE L-BARREL	1	オプティクス1		—
マガジン	7.62 MAG x20	21	オプティクス2	—	
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル	ARC TYPE MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー		12	アンダーバレル		可変

強化内容

ノーマルバレル用マズル／高精度ストック1(移動時の安定性アップ)

開発条件 研究Lv 4以上
開発コスト GMP 40000
使用コスト GMP 400

UN-ARC ★2 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE L-BARREL		オプティクス1	BOOSTER (2x)	
マガジン	7.62 MAG x20		オプティクス2	DOT SIGHT II	
ストック	ARC TYPE AD-STOCK		フラッシュライト		可変
マズル	ARC TYPE MUZZLE		レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル		可変

項目	値
威力	850
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.556
自動照準補正	0.235

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.12以上、図［UN-ARC］開発資料

開発コスト：GMP:120000　使用コスト：GMP:1200

UN-ARC ★3 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE LR-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	7.62 MAG x20	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	ARC TYPE MUZZLE	35	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

項目	値
威力	1020
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.568
自動照準補正	0.235

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（欧州系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.22以上

開発コスト：GMP:250000　使用コスト：GMP:2500

UN-ARC ★4 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE LR-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER VM (2-4x)	48
マガジン	7.62 DUAL-MAG x20	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	ARC TYPE MUZZLE	35	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー		42	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

項目	値
威力	1190
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.568
自動照準補正	0.235

強化内容：4倍率可変ブースター（拡大鏡/2段階）／デュアルマガジン（リロード速度アップ）

開発条件：研究Lv.36以上

開発コスト：GMP:460000　使用コスト：GMP:4300

UN-ARC ★5 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE LR-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER VM (2-4x)	
マガジン	7.62 DUAL-MAG x20	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE A2-STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル		36	レーザーサイト	LASER A MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	MUZZLE-OP ARC	42	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

項目	値
威力	1360
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	52
集弾性能	0.581
自動照準補正	0.235

強化内容：反動軽減マズル（集弾性能アップ） 高精度ストック2（移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.52以上

開発コスト：GMP 640000　使用コスト：GMP 6100

A B C D E F G H I アサルトライフル

UN-ARC-PT ★3 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

項目	値
威力	1020
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	792
有効射程	45
集弾性能	0.54
自動照準補正	0.32

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE S-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	7.62 MAG x20	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル	ARC TYPE S-MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー		42	アンダーバレル	—	可変

強化内容：ショートバレル化（連射性能/照準補正範囲アップ）／ショートバレル用マズル／標準ストック1

開発条件：研究Lv 20以上、スガンスミス（アサルトライフル）
開発コスト：GMP:240000
使用コスト：GMP:2400

UN-ARC-PT ★4 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 190

項目	値
威力	1190
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	792
有効射程	45
集弾性能	0.552
自動照準補正	0.32

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE SR-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	7.62 MAG x20	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	ARC TYPE S-MUZZLE	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（欧州系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv 34以上
開発コスト：GMP:440000
使用コスト：GMP:4050

UN-ARC-HB ★3 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	1020
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	49
集弾性能	0.595
自動照準補正	0.235

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE FS-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	7.62 LONG-MAG x30	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	ARC TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

強化内容：LMGバレル化（集弾性能アップ）／LMGバレル用マズル／LMGストック1（移動時の安定性アップ）／ロングマガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv 24以上、スガンスミス（アサルトライフル）
開発コスト：GMP 280000、コモンメタル 900
使用コスト：GMP:2800

UN-ARC-HB ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

項目	値
威力	1190
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	49
集弾性能	0.596
自動照準補正	0.235

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	7.62 LONG-MAG x30	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	ARC TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能） レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（欧州系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv 38以上
開発コスト：GMP 480000
使用コスト：GMP:4450

UN-ARC-HB ★5 DMG

装填弾数 50 / 携行弾数 250

項目	値
威力	1360
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	720
有効射程	49
集弾性能	0 596
自動照準補正	0 235

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	ARC TYPE F2-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER (2x)	[illegible]
マガジン	7 62 DRUM-MAG x50	21	オプティクス2	DOT SIGHT II	[illegible]
ストック	ARC TYPE FS-STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル	ARC TYPE FS-MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	[illegible]	アンダーバレル	F-FOREGRIP	可変

強化内容：ドラムマガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv 54以上
開発コスト：GMP:660000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:6300

UN-ARC-NL ★2 STN

装填弾数 20 / 携行弾数 100

項目	値
威力	687
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	594
有効射程	40
集弾性能	0.548
自動照準補正	0.51

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	ARC TYPE S-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	7.62 MAG x20 (STUN)	—	オプティクス2	—	—
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	ARC TYPE NL-MUZZLE	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー			アンダーバレル		

強化内容：ゴム弾化（攻撃特性:非殺傷）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.13以上
開発コスト：GMP:130000、燃料資源:200
使用コスト：GMP:1300、燃料資源:20

UN-ARC-NL ★3 STN

装填弾数 20 / 携行弾数 100

項目	値
威力	825
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	594
有効射程	40
集弾性能	0.549
自動照準補正	0.51

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	ARC TYPE S-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	[illegible]
マガジン	7.62 MAG x20 (STUN)	—	オプティクス2	—	
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	ARC TYPE NL-MUZZLE	—	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト2

開発条件：研究Lv.23以上、ス ガンスミス（アサルトライフル）
開発コスト：GMP:270000
使用コスト：GMP:2700、燃料資源.30

UN-ARC-NL ★4 STN

装填弾数 20 / 携行弾数 100

項目	値
威力	962
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	594
有効射程	40
集弾性能	0 56
自動照準補正	0 51

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	ARC TYPE SR-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT II	[illegible]
マガジン	7.62 MAG x20 (STUN)	—	オプティクス2	—	—
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	[illegible]
マズル	ARC TYPE NL-MUZZLE		レーザーサイト		[illegible]
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル	F-FOREGRIP	[illegible]

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系1）／
アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（欧州系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP 470000
使用コスト：GMP 4400、燃料資源 200

UN-ARC-NL ★5 STN

装填弾数 20　携行弾数 190

威力	1100
衝撃力	200
貫通力	E
連射性能	594
有効射程	40
集弾性能	0.561
自動照準補正	0.51

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	ARC TYPE SR-BARREL	−	オプティクス1	BOOSTER (2x)	40
マガジン	7.62 MAG x20 (STUN)	—	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	ARC TYPE AD-STOCK	11	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	[illegible]
マズル	ARC TYPE NL-MUZZLE	—	レーザーサイト		[illegible]
マズルアクセサリー	SUP AR-ARC (R1)		アンダーバレル	F-FOREGRIP	[illegible]

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.53以上、諜報Lv.53以上
開発コスト：GMP 650000
使用コスト：GMP 6200、燃料資源 320

G44 ★3 DMG

装填弾数 30　携行弾数 180

威力	825
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	750
有効射程	46
集弾性能	0.479
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	G44 TYPE BARREL	2	オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	22	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト		可変
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36	レーザーサイト	−	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル		可変

強化内容：ノーマルバレル用マズル／2倍率据え付けスコープ

開発条件：研究Lv.20以上
開発コスト：GMP 200000
使用コスト：GMP 2000

G44 ★4 DMG

装填弾数 30　携行弾数 180

威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	750
有効射程	46
集弾性能	0.488
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	G44 TYPE R-BARREL	2	オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	40
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	22	オプティクス2	—	
ストック		—	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.36以上、図［G44］開発資料
開発コスト：GMP 460000
使用コスト：GMP 4300

G44 ★5 DMG

装填弾数 30　携行弾数 180

威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	750
有効射程	46
集弾性能	0.489
自動照準補正	0.4

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	G44 TYPE R-BARREL	2	オプティクス1	SHORT SCOPE (3x)	13
マガジン	5.56 DUAL-MAG x30 (2)	[illegible]	オプティクス2	—	
ストック		—	フラッシュライト	FLASH-LIGHT CB	可変
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	−	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能） 3倍率ショートスコープ デュアルマガジン（リロード速度アップ）

開発条件：研究Lv.52以上
開発コスト：GMP 640000
使用コスト：GMP 6100

G44K ★4 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
962	300	B	840	42	0.463	0.52

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	G44 TYPE S BARREL	2
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	22
ストック	—	—
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36
マズルアクセサリー	—	12
オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	—
オプティクス2		
フラッシュライト	—	可変
レーザーサイト	—	可変
アンダーバレル	—	可変

強化内容: ショートバレル化(連射性能/照準補正範囲アップ)

開発条件: 研究Lv.34以上、ス ガンスミス(アサルトライフル)、[G44]開発資料

開発コスト: GMP:440000

使用コスト: GMP:4050

G44K ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 180

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1100	300	B	840	42	0.463	0.52

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	G44 TYPE S-BARREL	2
マガジン	5.56 MAG x30 (2)	22
ストック	—	—
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36
マズルアクセサリー	—	42
オプティクス1	SHORT SCOPE (3x)	[illegible]
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	可変
レーザーサイト	—	可変
アンダーバレル	—	可変

強化内容: スコープマウント(上部オプションを装着可能)/3倍率ショートスコープ

開発条件: 研究Lv.50以上

開発コスト: GMP:620000

使用コスト: GMP:5900

G44-9 ★5 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 330

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
800	200	C	897	39	0.427	0.61

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	G44 TYPE 9-BARREL	2
マガジン	9 MAG x30 (2)	23
ストック		
マズル	G44 TYPE MUZZLE	36
マズルアクセサリー	—	42
オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	—
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	可変
レーザーサイト	—	可変
アンダーバレル	—	可変

強化内容: 9mm化(携行弾数アップ)/極ショートバレル化(連射性能/照準補正範囲アップ)

開発条件: 研究Lv.51以上、ス ガンスミス(アサルトライフル)

開発コスト: GMP:630000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:6000

G44-9 ★6 DMG

装填弾数 30 / 携行弾数 330

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
900	200	C	897	39	0.437	0.61

部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	G44 TYPE 9R-BARREL	[illegible]
マガジン	9 MAG x30 (2)	[illegible]
ストック		—
マズル	G44 TYPE MUZZLE	[illegible]
マズルアクセサリー	—	[illegible]
オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	-
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	FLASH-LIGHT C8	可変
レーザーサイト	—	可変
アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容: サイドマウント(側部オプションを装着可能)/フラッシュライト(米国系1)/
アンダーマウント(下部オプションを装着可能)/フォアグリップ(米国系/移動時の安定性アップ)

開発条件: 研究Lv.59以上

開発コスト: GMP:990000

使用コスト: GMP:8350

G44MG ★4 DMG

装填弾数	40	携行弾数	240

威力	962
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	750
有効射程	47
集弾性能	0.504
自動照準補正	0.44

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	G44 TYPE FS-BARREL	2	オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	—
マガジン	5.56 LONG-MAG x40 (2)	22	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	可変
マズル	G44 TYPE MUZZLE	16	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	12	アンダーバレル	—	可変

強化内容：ヘビーバレル化（集弾性能アップ）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.38以上、ガンスミス（アサルトライフル）、[G44] 開発資料
開発コスト：GMP:480000、コモンメタル 2000
使用コスト：GMP:4450

G44MG ★5 DMG

装填弾数	40	携行弾数	240

威力	1100
衝撃力	300
貫通力	B
連射性能	750
有効射程	47
集弾性能	0.505
自動照準補正	0.44

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	G44 TYPE F2-BARREL	2	オプティクス1	G44 SCOPE (2x)	—
マガジン	5.56 LONG-MAG x40 (2)	22	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	可変
マズル	G44 TYPE MUZZLE	16	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.54以上
開発コスト：GMP:660000
使用コスト：GMP:6300

プライマリウェポン（HIP）

ショットガン

解説 P367

RASP TB-SG ★1 DMG

装填弾数	2	携行弾数	34

威力	2400
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	29
集弾性能	0.194
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	RASP BARREL		オプティクス1		—
マガジン	12GA SHELL (2)		オプティクス2		—
ストック	RASP STOCK	33	フラッシュライト		—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	

強化内容：—

開発条件：研究Lv.3以上
開発コスト：GMP:20000
使用コスト：GMP:200

RASP TB-SG ★2 DMG

装填弾数 2 ｜ 携行弾数 34

項目	値
威力	2640
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	29
集弾性能	0.215
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1		
マガジン	12GA SHELL (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP STOCK	53	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）

開発条件：研究Lv.11以上
開発コスト：GMP:110000
使用コスト：GMP:1100

RASP TB-SG ★3 DMG

装填弾数 2 ｜ 携行弾数 34

項目	値
威力	2880
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	29
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.5

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (2)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	53	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		—

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／
オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.21以上
開発コスト：GMP:250000
使用コスト：GMP:2500

RASP TB-SG ★4 DMG

装填弾数 2 ｜ 携行弾数 34

項目	値
威力	3636
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	30
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.48

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (MAGNUM)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	53	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：マグナム散弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.35以上
開発コスト：GMP:460000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:4300、コモンメタル:200

RASP TB-SG SLUG ★2 DMG

装填弾数 2 ｜ 携行弾数 34

項目	値
威力	2750
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	36
集弾性能	0.194
自動照準補正	0.44

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP STOCK	53	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		

強化内容：スラッグ弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.12以上
開発コスト：GMP:145000、コモンメタル:200
使用コスト：GMP:1450、コモンメタル:20

RASP TB-SG SLUG ★3 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

威力	3000
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	36
集弾性能	0 215
自動照準補正	0 44

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	—	48
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (2)	—	オプティクス2	—	51
ストック	RASP STOCK	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル		

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）

開発条件：研究Lv.22以上、ガンスミス（ショットガン）
開発コスト：GMP 285000
使用コスト：GMP 2800、コモンメタル 30

RASP TB-SG SLUG ★4 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

威力	3250
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	36
集弾性能	0 235
自動照準補正	0.44

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (2)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	34	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル		—	レーザーサイト	-	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	-	

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv 36以上
開発コスト：GMP 530000
使用コスト：GMP 5300、コモンメタル:200

RASP TB-SG SLUG ★5 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

威力	4340
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	38
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.42

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (S-SLUG)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	31	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル		—	レーザーサイト	-	56
マズルアクセサリー			アンダーバレル	-	

強化内容：スラッグ弾強化（威力アップ）

開発条件：研究Lv 52以上
開発コスト：GMP 715000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 7200、コモンメタル:320

RASP TB-SG AIR-S ★3 STN

装填弾数 2 / 携行弾数 22

威力	3600
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	240
有効射程	27
集弾性能	0 194
自動照準補正	0 5

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	RASP BARREL	-	オプティクス1		
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (1)	—	オプティクス2	—	
ストック	RASP STOCK	34	フラッシュライト		
マズル	-		レーザーサイト		
マズルアクセサリー			アンダーバレル		

強化内容：エアショック弾化（攻撃特性 非殺傷）

開発条件：研究Lv 23以上
開発コスト：GMP 220000、燃料資源 900
使用コスト：GMP:2000、燃料資源 30

RASP TB-SG AIR-S ★4 STN

装填弾数 2 / 携行弾数 22

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP STOCK		フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	3899
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	240
有効射程	27
集弾性能	0.215
自動照準補正	0.5

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上、ス ガンスミス（ショットガン）
開発コスト：GMP:420000
使用コスト：GMP:3900、燃料資源:200

RASP TB-SG AIR-S ★5 STN

装填弾数 2 / 携行弾数 22

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	RASP BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (1)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	
ストック	RASP STOCK		フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	4200
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	240
有効射程	27
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.5

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.53以上
開発コスト：GMP:600000
使用コスト：GMP:5500、燃料資源:320

RASP TB-SG LB ★2 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	RASP L-BARREL		オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP STOCK		フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	2640
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	44
集弾性能	0.194
自動照準補正	0.365

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）

開発条件：研究Lv.14以上、ス ガンスミス（ショットガン）
開発コスト：GMP:140000
使用コスト：GMP:1400

RASP TB-SG LB ★3 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	RASP L-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	
マガジン	12GA SHELL (2)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	
ストック	RASP STOCK		フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	2880
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	44
集弾性能	0.215
自動照準補正	0.365

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.24以上
開発コスト：GMP:280000
使用コスト：GMP:2800

RASP TB-SG LB ★4 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RASP LL-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (MAGNUM)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	34	フラッシュライト		53
マズル	—		レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー		—	アンダーバレル		

項目	値
威力	3120
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	60
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.25

強化内容：超ロングバレル化（有効射程アップ）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系2）

開発条件：研究Lv.38以上

開発コスト：GMP 480000

使用コスト：GMP 4450

RASP TB-SG LB ★5 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RASP LL-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (MAGNUM)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RASP STOCK	34	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	3920
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	64
集弾性能	0.235
自動照準補正	0.24

強化内容：マグナム散弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.54以上

開発コスト：GMP:660000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:6300、コモンメタル:320

RASP TB-SG SB ★2 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RASP S-BARREL		オプティクス1		—
マガジン	12GA SHELL (2)		オプティクス2	—	—
ストック	RASP STOCK	34	フラッシュライト	—	
マズル	—		レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル		

項目	値
威力	3080
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	360
有効射程	23
集弾性能	0.183
自動照準補正	0.55

強化内容：ショートバレル化（連射性能/照準補正範囲アップ）

開発条件：研究Lv.10以上、ス ガンスミス（ショットガン）

開発コスト：GMP 100000

使用コスト：GMP 800

RASP TB-SG SB ★3 DMG

装填弾数 2 / 携行弾数 34

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RASP SS-BARREL	-	オプティクス1	-	
マガジン	12GA SHELL (2)		オプティクス2	-	
ストック	RASP SAWED-OFF	33	フラッシュライト	—	
マズル	—	-	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	-	—	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	3360
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	420
有効射程	22
集弾性能	0.167
自動照準補正	0.6

強化内容：ソードオフ化（連射性能/照準補正範囲アップ） アンダーバレル化（アンダーマウントに装着可能）

開発条件：研究Lv.20以上

開発コスト：GMP 240000

使用コスト：GMP 2400

RASP TB-SG SB ★4 DMG

装填弾数	2	携行弾数	34

威力	3636
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	420
有効射程	22
集弾性能	0.208
自動照準補正	0.6

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	RASP SS-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP SAWED-OFF	34	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）

開発条件：研究Lv.34以上
開発コスト：GMP:440000
使用コスト：GMP:4050

RASP TB-SG SB ★5 DMG

装填弾数	2	携行弾数	34

威力	4200
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	420
有効射程	23
集弾性能	0.208
自動照準補正	0.6

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	RASP SS-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (MAGNUM)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RASP SAWED-OFF	34	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	—	—	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：マグナム散弾化（威力アップ）

開発条件：研究Lv.50以上
開発コスト：GMP:620000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:5900、コモンメタル:320

S1000 ★2 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2200
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.165
自動照準補正	0.42

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (3)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	—	—
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／標準ストック1

開発条件：研究Lv.9以上
開発コスト：GMP:50000
使用コスト：GMP:500

S1000 ★3 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2400
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (3)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	—

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）

開発条件：研究Lv.17以上
開発コスト：GMP:210000
使用コスト：GMP:2100

S1000 ★4 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2600
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	
マガジン	12GA SHELL (3)	—	オプティクス2		
ストック	S1000 STOCK		フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	S1000 C-MUZZLE		レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP SG-S1000 (R1)		アンダーバレル	—	

強化内容: サプレッサー(耐久力 小)

開発条件: 研究Lv.29以上、諜報Lv 29以上

開発コスト: GMP:450000 / 使用コスト: GMP:4100

S1000 ★5 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2800
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0 199
自動照準補正	0 395

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	
マガジン	12GA S-LOADER	—	オプティクス2	—	
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP SG-S1000 (R1)	43	アンダーバレル	—	—

強化内容: リロード速度アップ

開発条件: 研究Lv.47以上

開発コスト: GMP 645000 / 使用コスト: GMP:6400

S1000 ★6 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	3000
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.199
自動照準補正	0 395

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S1000 R-BARREL		オプティクス1	DOT SIGHT I	
マガジン	12GA S-LOADER	—	オプティクス2		
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP. SG-S1000 (R2)	43	アンダーバレル	—	

強化内容: サプレッサー(耐久力.中)

開発条件: 研究Lv.58以上、諜報Lv 58以上

開発コスト: GMP 950000 / 使用コスト: GMP:9000

S1000 SLUG ★5 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2940
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	32
集弾性能	0 199
自動照準補正	0 38

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	S1000 R-BARREL		オプティクス1	DOT SIGHT I	
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (3)	—	オプティクス2	—	
ストック	S1000 STOCK		フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	
マズル	S1000 C-MUZZLE		レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP SG-S1000 (R1)		アンダーバレル	—	

強化内容: スラッグ弾化(威力アップ)

開発条件: 研究Lv 48以上、スカンスミス(ショットガン)

開発コスト: GMP 685000、コモンメタル 4000 / 使用コスト: GMP 6800 コモンメタル 320

S1000 SLUG ★6 DMG

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	3150
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	32
集弾性能	0.199
自動照準補正	0 38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	12GA SHELL (SLUG) (3)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー	SUP. SG-S1000 (R2)	43	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:中)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1000000

使用コスト：GMP:9000、コモンメタル:360

S1000 AIR-S ★3 STN

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2400
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	28
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	—	フラッシュライト	—	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー		43	アンダーバレル	—	—

強化内容：エアショック弾化(攻撃特性:非殺傷)

開発条件：研究Lv.18以上

開発コスト：GMP:220000、燃料資源:900

使用コスト：GMP:2200、燃料資源:180

S1000 AIR-S ★4 STN

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2600
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	28
集弾性能	0.199
自動照準補正	0 395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	—	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	[illegible]
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	[illegible]
マズルアクセサリー		43	アンダーバレル	—	—

強化内容：フラッシュライト(米国系2)

開発条件：研究Lv.30以上

開発コスト：GMP:480000

使用コスト：GMP:4200、燃料資源:200

S1000 AIR-S ★5 STN

装填弾数	4	携行弾数	32

威力	2800
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	28
集弾性能	0 199
自動照準補正	0 395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	S1000 R-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	—
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	—	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	56
マズルアクセサリー		43	アンダーバレル	—	—

強化内容：ダットサイト1

開発条件：研究Lv.49以上

開発コスト：GMP 695000

使用コスト：GMP 6600、燃料資源 320

S1000 AIR-S ★7 STN

装填弾数 4 / 携行弾数 32

威力	4800
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	28
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S1000 R BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (AIR-S) (3)		オプティクス2	-	
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	-	[illegible]
マズルアクセサリー	SUP SG-S1000 (R1)	43	アンダーバレル		

強化内容：威力アップ／サプレッサー(耐久力:中)

開発条件：研究Lv.71以上、スガンスミス(ショットガン)

開発コスト：GMP:1960000、燃料資源:8000、プレシャスメタル:6000

使用コスト：GMP 17640、燃料資源 630、プレシャスメタル 189

S1000 EXT. ★3 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 36

威力	2400
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.165
自動照準補正	0.42

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S1000 L-BARREL	—	オプティクス1	—	
マガジン	12GA SHELL (4)		オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	—	—
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	-

強化内容：マガジンチューブ延長1(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv 20以上、スガンスミス(ショットガン)

開発コスト：GMP 240000、コモンメタル:900

使用コスト：GMP:2400

S1000 EXT. ★4 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 36

威力	2600
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S1000 LR-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (4)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	[illegible]
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	—

強化内容：スコープマウント(上部オプションを装着可能)／ダットサイト1／
サイドマウント(側部オプションを装着可能)／フラッシュライト(米国系2)

開発条件：研究Lv.34以上

開発コスト：GMP:440000

使用コスト：GMP:4050

S1000 EXT. ★5 DMG

装填弾数 8 / 携行弾数 40

威力	2800
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	80
有効射程	31
集弾性能	0.199
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	S1000 LLR-BARREL	—	オプティクス1	DOT SIGHT I	47
マガジン	12GA SHELL (5)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	S1000 C-MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	[illegible]
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	

強化内容：マガジンチューブ延長2(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv 50以上

開発コスト：GMP 715000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP 7200

S1000 SHORTY ★3 DMG

装填弾数 3 | 携行弾数 27

性能	値
威力	2400
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	100
有効射程	29
集弾性能	0.138
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	装着可能パーツ	[illegible]
バレル	S1000 S-BARREL		オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (6)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 STOCK	35	フラッシュライト	—	—
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	—

強化内容　ショートバレル化 (連射性能/照準補正範囲アップ)

開発条件　研究Lv 16以上、ス ガンスミス (ショットガン)

開発コスト　GMP:200000　　使用コスト　GMP:2000

S1000 SHORTY ★4 DMG

装填弾数 3 | 携行弾数 27

性能	値
威力	2600
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	100
有効射程	29
集弾性能	0.138
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	装着可能パーツ	[illegible]
バレル	S1000 S-BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (6)	—	オプティクス2	—	—
ストック	S1000 SK-STOCK	35	フラッシュライト	—	—
マズル	S1000 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		43	アンダーバレル	—	—

強化内容　アンダーバレル化 (アンダーマウントに装着可能) ／標準ストック2 (移動時の安定性アップ)

開発条件　研究Lv.30以上

開発コスト　GMP:400000　　使用コスト　GMP:3800

KABARGA-83 ★3 DMG

装填弾数 6 | 携行弾数 30

性能	値
威力	2160
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	30
集弾性能	0.171
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	装着可能パーツ	[illegible]
バレル	KAB83 BARREL	3	オプティクス1	—	47
マガジン	12GA MAG x6	24	オプティクス2		-
ストック	KAB83 STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	KAB83 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	可変

強化内容　ノーマルバレル用マズル／標準ストック1

開発条件　研究Lv 21以上

開発コスト　GMP:300000、コモンメタル:900　　使用コスト　GMP:1500、コモンメタル:50

KABARGA-83 ★4 DMG

装填弾数 9 | 携行弾数 33

性能	値
威力	2340
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	30
集弾性能	0.192
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	装着可能パーツ	[illegible]
バレル	KAB83 BARREL	[illegible]	オプティクス1	DOT SIGHT 1	—
マガジン	12GA LONG-MAG x9	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	KAB83 STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	KAB83 C-MUZZLE	37	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	—	可変

強化内容　スコープマウント (上部オプションを装着可能) ／ダットサイト1、ロングマガジン (装填弾数アップ)

開発条件　研究Lv 35以上　[KABARGA-83] 開発資料

開発コスト　GMP 630000、コモンメタル 2000　　使用コスト　GMP 6000、コモンメタル 200

KABARGA-83 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
9	33

項目	値
威力	2520
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	30
集弾性能	0.206
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	KAB83 R-BARREL	3	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	12GA LONG-MAG x9	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	KAB83 STOCK	[illegible]	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	可変
マズル	KAB83 C-MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	[illegible]	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容

サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）
アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件	研究Lv.51以上
開発コスト	GMP 990000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8350、コモンメタル 320

KABARGA-83 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
20	60

項目	値
威力	2700
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	300
有効射程	30
集弾性能	0.206
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	KAB83 R-BARREL	[illegible]	オプティクス1	DOT SIGHT I	[illegible]
マガジン	12GA DRUM-MAG x20	24	オプティクス2	—	—
ストック	KAB83 STOCK	33	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	可変
マズル	KAB83 F-HIDER	37	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容

フラッシュハイダー／ドラムマガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上
開発コスト	GMP:1580000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:10500、マイナーメタル:180

BULLHORN SG ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
8	64

項目	値
威力	2340
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	33
集弾性能	0.268
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BULL-H BARREL	—	オプティクス1	—	—
マガジン	12GA SHELL (7)	—	オプティクス2	—	—
ストック	—		フラッシュライト		—
マズル	BULL-H C-MUZZLE	37	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	43	アンダーバレル	-	—

強化内容

ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv.29以上
開発コスト	GMP 600000
使用コスト	GMP:4000

BULLHORN SG ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
8	64

項目	値
威力	2520
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	33
集弾性能	0.29
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BULL-H BARREL	—	オプティクス1		—
マガジン	12GA SHELL (7)	—	オプティクス2	—	
ストック		—	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	—
マズル	BULL-H C-MUZZLE	37	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	-	43	アンダーバレル	M-FOREGRIP	[illegible]

強化内容

サイドマウント（側部オプションを装着可能）／フラッシュライト（米国系2）／
アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件	研究Lv.43以上、図［BULLHORN SG］開発資料
開発コスト	GMP 920000
使用コスト	GMP 8900

BULLHORN SG ★7 DMG

装填弾数	8	携行弾数	64

威力	2880
衝撃力	250
貫通力	C
連射性能	240
有効射程	33
集弾性能	0.31
自動照準補正	0.35

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BULL-H BARREL	-	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	12GA SHELL (7)	-	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	―	―	フラッシュライト	FLASH-LIGHT TA	53
マズル	BULL-H C-MUZZLE	37	レーザーサイト		56
マズルアクセサリー	―	41	アンダーバレル	M-FOREGRIP	59

強化内容: スコープマウント（上部オプションを装着可能）／ダットサイト1／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件	研究Lv.67以上		
開発コスト	GMP:1680000、プレシャスメタル:6000	使用コスト	GMP:15120、プレシャスメタル:189

RASP SB-SG GOLD ★3 DMG

装填弾数	2	携行弾数	34

威力	3360
衝撃力	600
貫通力	C
連射性能	360
有効射程	23
集弾性能	0.183
自動照準補正	0.55

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	―	―	オプティクス1	―	―
マガジン	―	―	オプティクス2	―	―
ストック	―	―	フラッシュライト	―	―
マズル	―	―	レーザーサイト	―	―
マズルアクセサリー		―	アンダーバレル	―	―

強化内容: ―

開発条件	ダウンロード、研究Lv.1以上		
開発コスト	GMP:10000	使用コスト	GMP:1000

プライマリウェポン（HIP）

グレネードランチャー

P368

FAKEL-46 ★1 DMG

装填弾数	1	携行弾数	13

威力	2600
衝撃力	2000
貫通力	[illegible]
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	FAKEL BARREL	-	オプティクス1		―
マガジン	―	―	オプティクス2	―	―
ストック	FAKEL STOCK	33	フラッシュライト		
マズル			レーザーサイト	―	―
マズルアクセサリー	―		アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL	

強化内容: 標準ストック1

開発条件	研究Lv.7以上		
開発コスト	GMP:50000	使用コスト	GMP:500

FAKEL-46 ★2 DMG

装填弾数	1	携行弾数	13

威力	2860
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—	オプティクス1	RANGE FINDER E (3x)	37
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL	—

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率測距スコープ（ソ連系）／アンダーバレル化（アンダーマウントに装着可能）

開発条件：研究Lv.18以上
開発コスト：GMP:180000
使用コスト：GMP:1800

FAKEL-46 ★3 DMG

装填弾数	1	携行弾数	13

威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.46

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER E (3x)	37
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL	—

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系2）／標準ストック2（移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.32以上
開発コスト：GMP:320000、コモンメタル:900
使用コスト：GMP:3200、コモンメタル:90

FAKEL-46 ★4 DMG

装填弾数	1	携行弾数	13

威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.46

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	—	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	FAKEL SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL	—

強化内容：オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／ダットサイト1／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.49以上
開発コスト：GMP:550000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:5100、コモンメタル:200

FAKEL (SMOKE) ★4 SMK

装填弾数	1	携行弾数	13

威力	0
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.46

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER E (3x)	37
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL SK-STOCK	[illegible]	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL (SMO)	—

強化内容：スモーク弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件：研究Lv.50以上、ガンスミス（グレネードランチャー）
開発コスト：GMP:560000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:5150、コモンメタル:200

FAKEL (STUN) ★5 STN

装填弾数 1 | 携行弾数 13

威力	4200
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	FAKEL BARREL		オプティクス1	RANGE-FINDER E (3x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL SK-STOCK	33	フラッシュライト		53
マズル		—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—		アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL (STN)	—

強化内容: スタン弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件: 研究Lv.55以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト: GMP:780000、マイナーメタル:2000

使用コスト: GMP:7400、マイナーメタル:160

FAKEL (SLEEP) ★6 ZZZ

装填弾数 1 | 携行弾数 13

威力	4500
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.278
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	FAKEL BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER E (3x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL (SLE)	

強化内容: 睡眠ガス弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件: 研究Lv.60以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト: GMP:1090000、アフリカンピーチ:576、ジギタリス（ルテア）:144

使用コスト: GMP:8500、アフリカンピーチ:29、ジギタリス（ルテア）:7

FAKEL G-33 ★2 DMG

装填弾数 2 | 携行弾数 16

威力	2860
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	FAKEL BARREL		オプティクス1	—	—
マガジン			オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL II	—

強化内容: 二連装化（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.26以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト: GMP:220000、コモンメタル:200

使用コスト: GMP:2200、コモンメタル:20

FAKEL G-33 ★3 DMG

装填弾数 2 | 携行弾数 16

威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	FAKEL BARREL		オプティクス1	RANGE-FINDER E (3x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	FAKEL STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL II	—

強化内容: スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率測距スコープ（ソ連系）
サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:300000、コモンメタル:900

使用コスト: GMP:3300、コモンメタル:90

FAKEL G-33 ★4 DMG

装填弾数 3 / 携行弾数 19

部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—
マガジン	—	—
ストック	FAKEL STOCK	33
マズル	—	—
マズルアクセサリー	—	—

部位名	基本パーツ	
オプティクス1	RANGE FINDER E (3x)	45
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	53
レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL III	

威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

強化内容：三連装化（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv 51以上

開発コスト：GMP 500000、コモンメタル 2000

使用コスト：GMP:4800、コモンメタル:200

FAKEL G-33 ★5 DMG

装填弾数 3 / 携行弾数 19

部位名	基本パーツ	
バレル	FAKEL BARREL	—
マガジン	—	—
ストック	FAKEL STOCK	33
マズル	—	—
マズルアクセサリー	—	—

部位名	基本パーツ	
オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
オプティクス2	DOT SIGHT I	51
フラッシュライト	—	53
レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
アンダーバレル	FAKEL UDBL-GL III	—

威力	3640
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	25
集弾性能	0.275
自動照準補正	0.46

強化内容：オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／ダットサイト1／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.60以上

開発コスト：GMP:790000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:7500、コモンメタル:320

DGL103-SA ★2 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

部位名	基本パーツ	
バレル	DGL103 BARREL	—
マガジン	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33
マズル	—	—
マズルアクセサリー	—	

部位名	基本パーツ	
オプティクス1	—	—
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	
アンダーバレル	DGL UDBL-GL	—

威力	2860
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

強化内容：標準ストック1

開発条件：研究Lv.14以上

開発コスト：GMP:100000

使用コスト：GMP:1000

DGL103-SA ★3 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

部位名	基本パーツ	
バレル	DGL103 BARREL	—
マガジン	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33
マズル	—	—
マズルアクセサリー	—	—

部位名	基本パーツ	
オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	47
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	DGL UDBL-GL	—

威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

強化内容：スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率測距スコープ（米国系）／アンダーバレル化（アンダーマウントに装着可能）

開発条件：研究Lv 27以上

開発コスト：GMP 300000、コモンメタル 900

使用コスト：GMP 3000、コモンメタル 90

DGL103-SA ★4 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

項目	値
威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	DGL103 BARREL	—	オプティクス1	RANGE FINDER W (3x)	37
マガジン	—	—	オプティクス2	—	
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	50
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL	—

強化内容 サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）

開発条件 研究Lv.39以上

開発コスト GMP 600000、コモンメタル 2000

使用コスト GMP 5500、コモンメタル 200

DGL103-SA ★5 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

項目	値
威力	3640
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	DGL103 BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	38
マガジン		—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	50
マズル		—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL	

強化内容 オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／ダットサイト2／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件 研究Lv.52以上

開発コスト GMP:880000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:7800、コモンメタル:320

DGL103 (SMOKE) ★5 SMK

装填弾数 1 / 携行弾数 13

項目	値
威力	0
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	DGL103 BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	37
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	50
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL (SMO)	—

強化内容 スモーク弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件 研究Lv.53以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト GMP:800000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:7600、コモンメタル 320

DGL103 (STUN) ★6 STN

装填弾数 1 / 携行弾数 13

項目	値
威力	4500
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	27
集弾性能	0.316
自動照準補正	0.395

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	DGL103 BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	[illegible]
マガジン	—	—	オプティクス2	—	
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	[illegible]
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL (STN)	—

強化内容 スタン弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件 研究Lv.60以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト GMP 1320000、マイナーメタル 3600

使用コスト GMP 9300、マイナーメタル 180

DGL103-LB ★3 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	40
装弾性能	0.316
自動照準補正	0.335

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	DGL103 L BARREL	—	オプティクス1	RANGE FINDER W (3x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL-L	—

強化内容：ロングバレル化（有効射程アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率測距スコープ（米国系）

開発条件：研究Lv.29以上、ス ガンスミス（グレネードランチャー）

開発コスト：GMP:320000、コモンメタル:900

使用コスト：GMP:3000、コモンメタル 90

DGL103-LB ★4 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 13

威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	40
装弾性能	0.316
自動照準補正	0.335

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	DGL103 L-BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	[illegible]
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL-L	—

強化内容：サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）

開発条件：研究Lv.41以上

開発コスト：GMP:620000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:5900、コモンメタル:200

DGL103-LB ★5 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 21

威力	3640
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	43
装弾性能	0.316
自動照準補正	0.335

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	DGL103 L-BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER (2-6x)	47
マガジン	—	—	オプティクス2	—	—
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL-LR	—

強化内容：6倍率可変測距スコープ（米国系/2段階）／ロケット擲弾化（有効射程アップ）

開発条件：研究Lv.54以上

開発コスト：GMP 1140000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8700、コモンメタル:320

DGL103-LB ★7 DMG

装填弾数 1 / 携行弾数 21

威力	4160
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	43
装弾性能	0.316
自動照準補正	0.335

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	DGL103 L-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	48
マガジン	—	—	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	DGL103 STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	DGL UDBL-GL-LR	—

強化内容：オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／ダットサイト2／2倍率ブースター（拡大鏡）

開発条件：研究Lv.63以上

開発コスト：GMP:1590000、マイナーメタル:30000

使用コスト：GMP:14310、マイナーメタル:315

ISANDO RGL-220 ★2 DMG

装填弾数	6	携行弾数	12

性能	値
威力	2860
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	21
集弾性能	0.265
自動照準補正	0.4

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RGL-220 BARREL	4	オプティクス1		–
マガジン	40mmG	–	オプティクス2	–	–
ストック	RGL-220 STOCK	33	フラッシュライト	–	–
マズル		–	レーザーサイト		–
マズルアクセサリー	–	–	アンダーバレル	–	–

強化内容：標準ストック1

開発条件：研究Lv.18以上
開発コスト：GMP:200000、マイナーメタル:100
使用コスト：GMP:1800、マイナーメタル:10

ISANDO RGL-220 ★3 DMG

装填弾数	6	携行弾数	12

性能	値
威力	3120
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	25
集弾性能	0.265
自動照準補正	0.32

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RGL-220 L-BARREL	4	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	48
マガジン	40mmG	–	オプティクス2	–	51
ストック	RGL-220 STOCK	33	フラッシュライト	–	–
マズル	–	–	レーザーサイト	–	–
マズルアクセサリー	–	–	アンダーバレル	–	

強化内容：ロングバレル化（セミロング/有効射程アップ）／スコープマウント（上部オプションを装着可能）／3倍率測距スコープ（米国系）／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）

開発条件：研究Lv.26以上、[ISANDO RGL-220] 開発資料
開発コスト：GMP:446000、マイナーメタル:450
使用コスト：GMP:4200、マイナーメタル:30

ISANDO RGL-220 ★4 DMG

装填弾数	6	携行弾数	12

性能	値
威力	3379
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	31
集弾性能	0.267
自動照準補正	0.32

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RGL-220 LL-BARREL	4	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	48
マガジン	40mmG	–	オプティクス2	–	51
ストック	RGL-220 STOCK	33	フラッシュライト	–	53
マズル	–	–	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	–	–	アンダーバレル	M-FOREGRIP	59

強化内容：ロングバレル化（ロング/有効射程アップ）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系2）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.42以上
開発コスト：GMP:780000、マイナーメタル:1000
使用コスト：GMP:7400、マイナーメタル:100

RGL-220 (SMOKE) ★5 SMK

装填弾数	6	携行弾数	12

性能	値
威力	0
衝撃力	2000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	31
集弾性能	0.267
自動照準補正	0.32

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RGL-220 LL-BARREL	4	オプティクス1	RANGE-FINDER W (3x)	[illegible]
マガジン	40mmG (SMOKE)	–	オプティクス2	–	[illegible]
ストック	RGL-220 STOCK	33	フラッシュライト	–	[illegible]
マズル	–	–	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー	–	–	アンダーバレル	M-FOREGRIP	[illegible]

強化内容：スモーク弾化（攻撃特性 非殺傷）

開発条件：研究Lv.56以上、ス カンスミス（グレネードランチャー）
開発コスト：GMP:950000、マイナーメタル:2000
使用コスト：GMP 8100、マイナーメタル 160

HAIL MGR-4 ★3 DMG

装填弾数 6 / 携行弾数 24

威力	3120
衝撃力	1000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	26
集弾性能	0.328
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	HAIL BARREL	—	オプティクス1	RANGE FINDER SP (3x)	57
マガジン	25mmG MAG x6	25	オプティクス2	—	—
ストック	HAIL STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：3倍率測距スコープ／高精度ストック1

開発条件：研究Lv.25以上
開発コスト：GMP:445000、マイナーメタル:450
使用コスト：GMP:4100、マイナーメタル:20

HAIL MGR-4 ★4 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3379
衝撃力	1000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	26
集弾性能	0.328
自動照準補正	0.38

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	HAIL BARREL	—	オプティクス1	RANGE-FINDER SP (3x)	57
マガジン	25mmG L-MAG x10	25	オプティクス2	—	—
ストック	HAIL STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	—	—	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	—	—

強化内容：ロングマガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.43以上、[HAIL MGR-4]開発資料
開発コスト：GMP:680000、マイナーメタル:1000
使用コスト：GMP:6550、マイナーメタル:100

HAIL MGR-4 ★5 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3640
衝撃力	1000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	32
集弾性能	0.329
自動照準補正	0.3

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	HAIL HP-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	49
マガジン	25mmG L-MAG x10	25	オプティクス2	DOT SIGHT III	51
ストック	HAIL STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	M-FOREGRIP	59

強化内容：バレル精度向上（有効射程アップ）／オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能）／ダットサイト3／2倍率ブースター（拡大鏡）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.58以上
開発コスト：GMP:880000、マイナーメタル:2000
使用コスト：GMP:7800、マイナーメタル:160

HAIL MGR-4 ★7 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 40

威力	4160
衝撃力	1000
貫通力	E
連射性能	180
有効射程	32
集弾性能	0.329
自動照準補正	0.3

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	HAIL HP-BARREL	—	オプティクス1	BOOSTER (2x)	49
マガジン	25mmG D-MAG x20	25	オプティクス2	DOT SIGHT III	51
ストック	HAIL STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	—	—	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	56
マズルアクセサリー	—	—	アンダーバレル	M-FOREGRIP	59

強化内容：ドラムマガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.65以上
開発コスト：GMP:2050000、プレシャスメタル:15000
使用コスト：GMP:18450、プレシャスメタル:108

スナイパーライフル

関連頁 P369

RENOV-ICKX SR ★1 DMG

装填弾数	携行弾数
5	20

項目	値
威力	1700
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	80
有効射程	126
集弾性能	0.396
自動照準補正	0.14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE E (4x)	47
マガジン	.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RENOV STOCK	—	フラッシュライト	—	—
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(ソ連系1)／5発マガジン

開発条件	研究Lv.4以上		
開発コスト	GMP:40000	使用コスト	GMP:400

RENOV-ICKX SR ★2 DMG

装填弾数	携行弾数
5	20

項目	値
威力	1925
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	80
有効射程	126
集弾性能	0.396
自動照準補正	0.14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE E (4x)	47
マガジン	.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	—

強化内容：高精度ストック2(移動時の安定性アップ)

開発条件	研究Lv.14以上		
開発コスト	GMP:140000	使用コスト	GMP:1400

RENOV-ICKX SR ★3 DMG

装填弾数	携行弾数
5	20

項目	値
威力	2100
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	80
有効射程	130
集弾性能	0.444
自動照準補正	0.125

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV HP-BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE (2-8x)	47
マガジン	.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	—

強化内容：高精度バレル1(有効射程アップ)／8倍率可変ライフルスコープ1(3段階)

開発条件	研究Lv.24以上		
開発コスト	GMP:240000	使用コスト	GMP:2400

RENOV-ICKX SR ★1 DMG

装填弾数	携行弾数
5	20

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2470	600	A	80	148	0.436	0.105

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV HP-BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE (2-8x)	47
マガジン	.338 MAG x5	—	オプティクス2	—	
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト		
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	

強化内容 マグナム弾化(威力アップ)

開発条件 研究Lv.38以上

開発コスト GMP:440000、生物資源:2000

使用コスト GMP 4050、生物資源 200

RENOV-ICKX SR ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	20

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2660	600	A	80	151	0.46	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV MF-BARREL	5	オプティクス1	BOOSTER VM (2-4x)	48
マガジン	.338 MAG x5	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	[illegible]
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト		53
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	[illegible]
マズルアクセサリー		42	アンダーバレル	—	—

強化内容 高精度バレル2(有効射程アップ)/オプションスロット追加(上部オプション×2を装着可能)/ダットサイト1/4倍率可変ブースター(拡大鏡/2段階)/サイドマウント(側部オプションを装着可能)/レーザーサイト(米国系2)

開発条件 研究Lv.52以上

開発コスト GMP 640000

使用コスト GMP:6100、生物資源:320

RENOV-ICKX TP ★2 ZZZ

装填弾数	携行弾数
5	20

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1375	600	E	80	102	0.404	0.16

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE E (4x)	47
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	—	—
ストック	RENOV STOCK	—	フラッシュライト	—	—
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル		—

強化内容 麻酔弾化(攻撃特性:非殺傷)

開発条件 研究Lv.15以上、医療Lv.15以上

開発コスト GMP:150000、ゴールデンクレセント:40

使用コスト GMP:1500、ゴールデンクレセント:4

RENOV-ICKX TP ★3 ZZZ

装填弾数	携行弾数
5	20

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
1500	600	E	80	102	0.405	0.16

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE E (4x)	47
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	—	
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル		

強化内容 高精度ストック2(移動時の安定性アップ)

開発条件 研究Lv.24以上、医療Lv.24以上、ス麻酔技術

開発コスト GMP 250000、ゴールデンクレセント:90、ジギタリス(プルプレア):72

使用コスト GMP 2500、ゴールデンクレセント:[illegible]、ジギタリス(プルプレア):[illegible]

RENOV-ICKX TP ★4 ZZZ

装填弾数 5 / 携行弾数 20

威力	1625
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	105
集弾性能	0 453
自動照準補正	0.14

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV HP-BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE (2-8x)	47
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2		
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト		
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト		
マズルアクセサリー		42	アンダーバレル	—	

強化内容
高精度バレル(有効射程アップ)/8倍率可変ライフルスコープ1(3段階)/
威力アップ

開発条件 研究Lv 39以上
開発コスト GMP 450000
使用コスト GMP.4200、ゴールデンクレセント:10、ジギタリス(プルプレア):6

RENOV-ICKX TP ★5 ZZZ

装填弾数 5 / 携行弾数 20

威力	1750
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	80
有効射程	107
集弾性能	0.477
自動照準補正	0 135

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	RENOV MF-BARREL	5	オプティクス1	BOOSTER VM (2-4x)	48
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (1)	—	オプティクス2	DOT SIGHT I	51
ストック	RENOV SK-STOCK	33	フラッシュライト	—	53
マズル	RENOV MUZZLE	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	56
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	—

強化内容
オプションスロット追加(上部オプション×2を装着可能)/ダットサイト1/
4倍率可変ブースター(拡大鏡/2段階)/サイドマウント(側部オプションを装着可能)/
レーザーサイト(米国系2)

開発条件 研究Lv.53以上
開発コスト GMP.650000
使用コスト GMP:6200、ゴールデンクレセント:32、ジギタリス(プルプレア) 26

M2000-D ★2 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 20

威力	2035
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	60
有効射程	140
集弾性能	0.427
自動照準補正	0.12

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE W (4x)	47
マガジン	.308 MAG x5 (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	M2000 STOCK	—	フラッシュライト	—	—
マズル	M2000 MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	—

強化内容
ノーマルバレル用マズル/4倍率ライフルスコープ(米国系1)/
5発マガジン

開発条件 研究Lv.13以上
開発コスト GMP:170000
使用コスト GMP:1700

M2000-D ★3 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 20

威力	2280
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	60
有効射程	140
集弾性能	0 427
自動照準補正	0 12

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 BARREL	5	オプティクス1	RIFLE SCOPE W (4x)	47
マガジン	.308 MAG x5 (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	M2000 AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	—
マズル	M2000 MUZZLE	36	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42	アンダーバレル	—	—

強化内容
サプレッサー(耐久力 小)/高精度ストック2(移動時の安定性アップ)

開発条件 研究Lv 18以上、諜報Lv 18以上
開発コスト GMP 280000
使用コスト GMP.2800

M2000-D ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 B-BARREL	5
マガジン	308 MAG x5 (2)	—
ストック	M2000 AD-STOCK	33
マズル	M2000 B-MUZZLE	36
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42
オプティクス1	RF SCOPE (2-8x)	[illegible]
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2470
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	60
有効射程	145
集弾性能	0.499
自動照準補正	0.095

強化内容：ブルバレル1（集弾性能アップ）／高精度バレル用マズル／8倍率可変ライフル測距スコープ（3段階）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:430000
使用コスト：GMP:4000

M2000-D ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 B-BARREL	5
マガジン	.308 MAG x5 (2)	—
ストック	M2000 AD-STOCK	33
マズル	M2000 B-MUZZLE	36
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R2)	42
オプティクス1	RF SCOPE (2-8x)	[illegible]
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2660
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	60
有効射程	145
集弾性能	0.499
自動照準補正	0.095

強化内容：サプレッサー（耐久力:中）

開発条件：研究Lv.48以上、諜報Lv.48以上
開発コスト：GMP:600000
使用コスト：GMP:5500

M2000-NL ★4 ZZZ

装填弾数 5 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 BARREL	5
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (2)	—
ストック	M2000 AD-STOCK	33
マズル	M2000 MUZZLE	36
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42
オプティクス1	RIFLE SCOPE W (4x)	[illegible]
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2275
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	115
集弾性能	0.436
自動照準補正	0.14

強化内容：麻酔弾化（攻撃特性:非殺傷）

開発条件：研究Lv.36以上、医療Lv.31以上、ス麻酔技術
開発コスト：GMP 420000、ゴールデンクレセント 200、ジギタリス（ブルプレア）160
使用コスト：GMP 3900、ゴールデンクレセント 10、ジギタリス（ブルプレア）8

M2000-NL ★5 ZZZ

装填弾数 5 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 B-BARREL	5
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (2)	—
ストック	M2000 AD-STOCK	33
マズル	M2000 B-MUZZLE	36
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R1)	42
オプティクス1	RF SCOPE (2-8x)	[illegible]
オプティクス2	—	—
フラッシュライト	—	—
レーザーサイト	—	—
アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2450
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	118
集弾性能	0.508
自動照準補正	0.11

強化内容：ブルバレル（集弾性能アップ）／高精度バレル用マズル／8倍率可変ライフル測距スコープ（3段階）

開発条件：研究Lv.49以上
開発コスト：GMP 610000
使用コスト：GMP 5700、ゴールデンクレセント 32、ジギタリス（ブルプレア）26

M2000-NL ★6 ZZZ

装填弾数	5	携行弾数	20

項目	値
威力	2625
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	60
有効射程	118
集弾性能	0.508
自動照準補正	0.11

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	M2000 B BARREL	5	オプティクス1	RF SCOPE (2 8x)	[illegible]
マガジン	ANEST.308 MAG x5 (2)	—	オプティクス2	—	—
ストック	M2000 AD-STOCK	[illegible]	フラッシュライト	—	
マズル	M2000 B-MUZZLE	36	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	SUP. GP-W (R2)	42	アンダーバレル		

強化内容：サプレッサー(耐久力:中)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 960000　使用コスト：GMP 8200、ゴールデンクレセント 36、ジギタリス(プルプレア) 29

BAMBETOV SV ★3 DMG

装填弾数	8	携行弾数	34

項目	値
威力	2160
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	180
有効射程	109
集弾性能	0.36
自動照準補正	0.14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BAMBETOV BARREL	1	オプティクス1	RIFLE SCOPE E2 (4x)	47
マガジン	.308 MAG x8	26	オプティクス2	—	
ストック	BAMBETOV STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	BAMBETOV MUZZLE	35	レーザーサイト		可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル		可変

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(ソ連系2)／高精度ストック1(移動時の安定性アップ)／8発マガジン

開発条件：研究Lv 23以上

開発コスト：GMP:230000　使用コスト：GMP 2300

BAMBETOV SV ★4 DMG

装填弾数	8	携行弾数	34

項目	値
威力	2340
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	180
有効射程	109
集弾性能	0.36
自動照準補正	0.14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BAMBETOV BARREL	1	オプティクス1	RIFLE SCOPE E2 (4x)	47
マガジン	.308 MAG x8	26	オプティクス2	—	—
ストック	BAMBETOV STOCK	33	フラッシュライト		可変
マズル	BAMBETOV MUZZLE	35	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	SUP. SR-SV (R1)	42	アンダーバレル		可変

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)

開発条件：研究Lv.33以上、諜報Lv.33以上、回[BAMBETOV SV]開発資料

開発コスト：GMP 390000　使用コスト：GMP 3650

BAMBETOV SV ★5 DMG

装填弾数	8	携行弾数	34

項目	値
威力	2520
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	180
有効射程	109
集弾性能	0.378
自動照準補正	0.14

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BAMBETOV R-BARREL	1	オプティクス1	RIFLE SCOPE E2 (4x)	47
マガジン	.308 MAG x8	26	オプティクス2	—	
ストック	BAMBETOV AD-STOCK	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	BAMBETOV MUZZLE	35	レーザーサイト	LASER-A-MODULE TA	可変
マズルアクセサリー	SUP. SR-SV (R1)	[illegible]	アンダーバレル	S-FOREGRIP	可変

強化内容：サイドマウント(側部オプションを装着可能)／レーザーサイト(米国系2)／アンダーマウント(下部オプションを装着可能)　フォアグリップ(ソ連系 移動時の安定性アップ)／高精度ストック2(移動時の安定性アップ)

開発条件：研究Lv.42以上

開発コスト：GMP 540000　使用コスト：GMP 5000

AM MRS-71 RIFLE ★3 DMG

装填弾数	20	携行弾数	20

威力	2160
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	117
集弾性能	0.375
自動照準補正	0.12

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS SP BARREL	1	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	.308 MAG x20	26	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）／高精度ストック1（移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.26以上

開発コスト：GMP:250000

使用コスト：GMP 2500

AM MRS-71 RIFLE ★4 DMG

装填弾数	20	携行弾数	20

威力	2340
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	117
集弾性能	0.377
自動照準補正	0.12

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS SP BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	47
マガジン	.308 MAG x20	26	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

強化内容：6倍率可変ライフルスコープ（米国系/2段階）／高精度ストック2（移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.39以上、図[AM MRS-71 RIFLE]開発資料

開発コスト：GMP:450000

使用コスト：GMP:4200

AM MRS-71 RIFLE ★5 DMG

装填弾数	20	携行弾数	20

威力	2520
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	117
集弾性能	0.469
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS SP MF-BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	47
マガジン	.308 MAG x20	26	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：ブルバレル（集弾性能アップ）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.48以上

開発コスト：GMP 600000

使用コスト：GMP:5500

AM MRS-71 RIFLE ★7 DMG

装填弾数	20	携行弾数	20

威力	2880
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	117
集弾性能	0 477
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	MRS SP MF-BARREL	1	オプティクス1	BOOSTER VM (2 4x)	45
マガジン	.308 MAG x20	26	オプティクス2	DOT SIGHT II	51
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト		可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

強化内容：オプションスロット追加（上部オプション×2を装着可能） ダットサイト2 4倍率可変ブースター（拡大鏡/2段階）

開発条件：研究Lv.71以上

開発コスト：GMP:2240000、プレシャスメタル:20000

使用コスト：GMP 20160

AM MRS-73 RIFLE ★5 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 40

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	MRS SP BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	47
マガジン	223 MAG x20	20	オプティクス2		
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

威力	1680
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	105
集弾性能	0.54
自動照準補正	0.16

強化内容：5.56mm化（集弾性能アップ）

開発条件：研究Lv.52以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）
開発コスト：GMP 740000、コモンメタル：4000
使用コスト：GMP 7200

AM MRS-73 RIFLE ★6 DMG

装填弾数 20 / 携行弾数 40

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	MRS SP MF-BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	47
マガジン	.223 MAG x20	20	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

威力	1800
衝撃力	600
貫通力	A
連射性能	150
有効射程	105
集弾性能	0.598
自動照準補正	0.135

強化内容：ブルバレル（集弾性能アップ）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.60以上
開発コスト：GMP：1280000
使用コスト：GMP 9100

AM MRS-73 NL ★5 ZZZ

装填弾数 20 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	MRS SP BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	48
マガジン	ANEST.308 MAGx20	—	オプティクス2		
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト	—	可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	—	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	—	可変

威力	1260
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	150
有効射程	93
集弾性能	0.54
自動照準補正	0.18

強化内容：麻酔弾化（攻撃特性.非殺傷）

開発条件：研究Lv.49以上、医療Lv.49以上、ス 麻酔技術
開発コスト：GMP 630000、ゴールデンクレセント 400、ジギタリス（プルプレア）320
使用コスト：GMP：6000、ゴールデンクレセント：32、ジギタリス（プルプレア）26

AM MRS-73 NL ★7 ZZZ

装填弾数 20 / 携行弾数 20

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	MRS SP MF-BARREL	1	オプティクス1	VM SCOPE (2-6x)	48
マガジン	ANEST.308 MAGx20	—	オプティクス2	—	—
ストック	MRS TYPE AD-STOCK (2)	33	フラッシュライト		可変
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	36	レーザーサイト	LASER-A-MODULE CB	可変
マズルアクセサリー	—	42	アンダーバレル	M-FOREGRIP	可変

威力	1440
衝撃力	600
貫通力	E
連射性能	150
有効射程	93
集弾性能	0.598
自動照準補正	0.15

強化内容：ブルバレル（集弾性能アップ）／サイドマウント（側部オプションを装着可能）／レーザーサイト（米国系1）／アンダーマウント（下部オプションを装着可能）／フォアグリップ（米国系/移動時の安定性アップ）

開発条件：研究Lv.69以上
開発コスト：GMP 2130000、ジギタリス（ルテア）：420、ジギタリス（プルプレア）：1680
使用コスト：GMP 19170、ジギタリス（ルテア）：13、ジギタリス（プルプレア）50

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	25	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	20	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件	研究Lv.37以上		
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000	使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、固[BRENNAN LRS-46]開発資料		
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000	使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／
拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上		
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600	使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv.56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、固[BRENNAN LRS-46]開発資料		
開発コスト	GMP:1080000、コモンメタル:4000	使用コスト	GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上
開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		14	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	11	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	14	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト: GMP:1080000、コモンメタル:4000
使用コスト: GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル		

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000　使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000　使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600　使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	28	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000　使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件	研究Lv.37以上		
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000	使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料		
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000	使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上		
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600	使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料		
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000	使用コスト	GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

能力	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★[illegible] DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0 354	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	43
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力：小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上
開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／
拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック		—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	28	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	20	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	57
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	57
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	57
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／
拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	57
マガジン	AP12.7 MAG x5	28	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	28	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、回[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル.320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、固 [BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	25	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、□ [BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		-
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

性能	
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE(2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／
拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ	部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
	バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
	マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
	ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
	マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	—
	マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ	部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
	バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
	マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
	ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
	マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
	マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ	部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
	バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
	マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
	ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
	マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
	マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ	部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
	バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
	マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
	ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
	マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
	マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

パーツ 部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名		
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、□［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	20	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	14	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	[illegible]	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	[illegible]	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	[illegible]	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	[illegible]	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	-	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容　ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件　研究Lv.37以上
開発コスト　GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト　GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容　バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件　研究Lv.52以上、📄[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト　GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト　GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容　サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件　研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト　GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト　GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容　オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件　研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、📄[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト　GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト　GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0 354	0 04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0 1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0 354	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	-	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	-
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP 1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	-	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	-
ストック	—	-	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ｜ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ｜ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ｜ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー（耐久力：小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ｜ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	-	
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	[illegible]	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	-
ストック	—	-	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE(2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容 サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv.56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	–	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	–
ストック	—	–	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	–	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	–	
ストック	–	—	フラッシュライト	—	–
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	–
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	–

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回 [BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、回 [BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	16
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		-
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		-
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上
開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック		—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、資［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、回[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	39	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	B	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	20	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	[illegible]	[illegible]
ストック	—	—	フラッシュライト	[illegible]	[illegible]
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト	[illegible]	[illegible]
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	[illegible]

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 | 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件	研究Lv.37以上
開発コスト	GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト	GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 | 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件	研究Lv.52以上、図 [BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト	GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト	GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 | 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件	研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト	GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト	GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 | 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件	研究Lv 56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、図 [BRENNAN LRS-46] 開発資料
開発コスト	GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト	GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

能力	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

能力	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0 354	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	-
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容　ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件　研究Lv.37以上

開発コスト　GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト　GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容　バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件　研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト　GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト　GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容　サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件　研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト　GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト　GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	28	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容　オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件　研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト　GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト　GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0 354
自動照準補正	0 04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック		—	フラッシュライト	—	
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル		

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0 1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
2990	2200	S	60	175	0.354	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	39	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	11	アンダーバレル	—	—

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件: 研究Lv.37以上

開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト: GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容: バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	携行弾数
10	30

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3250	2200	S	60	179	0.386	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル		—

強化内容: サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト: GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	携行弾数
5	35

威力	衝撃力	貫通力	連射性能	有効射程	集弾性能	自動照準補正
3120	2200	S	80	144	0.326	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容: オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5　携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5　携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10　携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	37
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5　携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE（2）	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP 3700、コモンメタル 100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー		44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE（4-8x）	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR（R1）	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP 1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2（4x）	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ガンスミス（スナイパーライフル）、[BRENNAN LRS-46] 開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	30	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ガンスミス(スナイパーライフル)、[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容 ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件 研究Lv.37以上

開発コスト GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件 研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容 サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容 オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件 研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、スガンスミス（スナイパーライフル）、回［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上
開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	基本パーツ	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料
開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	15
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容: ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件: 研究Lv.37以上
開発コスト: GMP:500000、コモンメタル:2000
使用コスト: GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容: バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件: 研究Lv.52以上、回[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト: GMP:940000、コモンメタル:4000
使用コスト: GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容: サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件: 研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上
開発コスト: GMP:1700000、マイナーメタル:3600
使用コスト: GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ		部位名	基本パーツ	
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	–	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容: オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件: 研究Lv 56以上、スガンスミス(スナイパーライフル)、回[BRENNAN LRS-46]開発資料
開発コスト: GMP 1080000、コモンメタル 4000
使用コスト: GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	B
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

性能	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

性能	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	17
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、固［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル 320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12 7 MAG x5	27	オプティクス2		
ストック	—	—	フラッシュライト		
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	18	レーザーサイト		
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト		—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 / 携行弾数 30

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2		—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 / 携行弾数 35

部位名	基本パーツ	[illegible]	部位名	[illegible]	[illegible]
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	17
マガジン	AP12.7 MAG x5	[illegible]	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	-
マズル	AMR TYPE MUZZLE	[illegible]	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	-

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv 56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP 1080000、コモンメタル 4000

使用コスト：GMP 8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ（米国系2）

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1（有効射程アップ）／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー（耐久力:小）／8倍率可変ライフルスコープ2（3段階）／拡張マガジン（装填弾数アップ）

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	47
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化（連射性能アップ）／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス（スナイパーライフル）、図［BRENNAN LRS-46］開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE (2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数 10 ／ 携行弾数 30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE (4-8x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR (R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数 5 ／ 携行弾数 35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2 (4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★4 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	2990
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	175
集弾性能	0.354
自動照準補正	0.04

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	[illegible]
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	MRS TYPE MUZZLE(2)	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：ノーマルバレル用マズル／4倍率ライフルスコープ(米国系2)

開発条件：研究Lv.37以上

開発コスト：GMP:500000、コモンメタル:2000

使用コスト：GMP:3700、コモンメタル:100

BRENNAN LRS-46 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：バレル精度向上1(有効射程アップ)／高精度バレル用マズル

開発条件：研究Lv.52以上、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:940000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8000、コモンメタル:320

BRENNAN LRS-46 ★6 DMG

装填弾数	10	携行弾数	30

項目	値
威力	3250
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	60
有効射程	179
集弾性能	0.386
自動照準補正	0.03

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	BRENNAN HP-BARREL	6	オプティクス1	VM SCOPE(4-8x)	47
マガジン	AP12.7 LONG-MAGx10	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE HP-MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	SUP. AMR(R1)	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：サプレッサー(耐久力:小)／8倍率可変ライフルスコープ2(3段階)／拡張マガジン(装填弾数アップ)

開発条件：研究Lv.60以上、諜報Lv.60以上

開発コスト：GMP:1700000、マイナーメタル:3600

使用コスト：GMP:11200、マイナーメタル:180

SERVAL AMR-7 ★5 DMG

装填弾数	5	携行弾数	35

項目	値
威力	3120
衝撃力	2200
貫通力	S
連射性能	80
有効射程	144
集弾性能	0.326
自動照準補正	0.1

パーツ 部位名	基本パーツ	カスタム	部位名	基本パーツ	カスタム
バレル	SERVAL BARREL	7	オプティクス1	RIFLE SCOPE W2(4x)	37
マガジン	AP12.7 MAG x5	27	オプティクス2	—	—
ストック	—	—	フラッシュライト	—	—
マズル	AMR TYPE MUZZLE	38	レーザーサイト	—	—
マズルアクセサリー	—	44	アンダーバレル	—	—

強化内容：オートマティック化(連射性能アップ)／ノーマルバレル用マズル

開発条件：研究Lv.56以上、ス ガンスミス(スナイパーライフル)、図[BRENNAN LRS-46]開発資料

開発コスト：GMP:1080000、コモンメタル:4000

使用コスト：GMP:8500、コモンメタル:320

ISBN978-4-04-733078-8
C0076 ¥1900E

定価 本体1900円 +税
発行：カドカワ株式会社

カドカワ

enterbrain

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

OFFICIAL COMPLETE GUIDE